ポケモンカードオフィシャルブック2000

監修★クリーチャーズ



POKÉMON CARD GAME

POCKET ★ MONSTERS ★ TRADING ★ CARD ★ GAME ★

ポケモンカードオフィシャルブック2000

監修★クリーチャーズ

MEDIA FACTORY

Messages メッセージ

世界のプレイヤーへ

1996年10月にポケモンカードを発売して以来、私たちの仕事は突然忙しくなってしまいました。「ポケモンカード」解説書の決定版をいつかちゃんと出そう! とみんなで言い合いながらも、なかなかそれに着手することができませんでした。初期に「大人にもわかるポケモンカード戦略」を発売してから後は、ずっと手付かずの状態だったのです。このオフィシャルブックはもちろんポケモンカードを遊ぶ皆さんの為につくるわけですが、実は我々自身にも必要になってきたのです。新しいカードを開発するたびに、その論理検証やバランスチェックに膨大な時間がかかります。そんなときに開発スタッフたちも、まとまった解説書が欲しくなってきたのです。

そして、ここにやっと「ポケモンカードのバイブル」ともいうべき本が出来上がりました。ここには、プレイ中におこる判断の難しい状況の解決方法や、ちょっとわかりにくいカードの使い方等が、ホームページのFAQでいろいろと回答されたやりとりが、定期刊行の「トレーナーズ」での質問回答集が、整理されて全て掲載されています。カード個々についても網羅して解説していますので、ちょっとながめるのにも、デッキを組むのにも便利です。

今、ポケモンカードを遊んでいる皆さんは、今後、世界中のプレイヤーと対戦することになるかもしれません。そんなときのためにも、きっと本書は役に立つと思います。



ポケモン総合プロデューサー
石原恒和
TSUNEKAZ ISHIHARA★いしはらつねかず

ポケモンカード
オフィシャルブック2000

この本の使いかた

この本のカード解説は、タイプ(色)別に分けられたポケモンカードの7つの章と、トレーナーカードの章、特殊エネルギーカードの章で構成されています。
本書で解説しているカードは「ポケモンカード 第1弾」～「イントロパック」のカード、プロモーションカードです。

ポケモンカード

◆ポケモンカードは、タイプ(色)別の中でポケモンナンバー順に並べられています。
◆同じポケモンの中でさらに、以下の順に分類されています。



「ポケモン」
⬇
「わるいポケモン」
⬇
「ジムリーダーのポケモン」
⬇
「R団のポケモン」
⬇
「その他のポケモン」



◆各分類中では、レベルの低いものから順に紹介しています。

トレーナーカード

トレーナーカードは、おおむね、シリーズ別に並べられています。

全カードさくいんについて

巻末には、アイウエオ順別、シリーズ別、目的別の3種類の全カードさくいんがのっています。
デッキ作成やカード収集の参考にしてみてください。

カード名
レベル／HP

このカードの名前、レベル、HPです。

シリーズ名

このカードが、どのシリーズにふくまれているかが書いてあります。
おまけカードや賞品カードは、「プロモーションカード」と書いてあります。

カードの記述

ワザ・特殊能力など、カードの記述が書いてあります。
ここに書かれている説明はカードの「最新の説明」で、実際のカードの記述とは異なる場合があります。

“最新の説明”について

「最新の説明」とは、カード自体の内容であいまいな表現や判断のむずかしい表現について書き直したものです。対戦中やデッキをつくるときに、わからない内容があれば、この記述にしたがってください。



◆コラム

カード解説のあいまに、楽しいコラムがのっています。コラムは3種類あります。
それぞれ、枠の色やマークでわかるようになっています。

◆ワザ解説 (金色の枠のコラム)

ワザや特殊能力で考えかたのむずかしいものについて、さらにていねいに解説するコラムです。

◆情報コラム (赤色の枠のコラム)

ポケモンカードについてのさまざまな情報を紹介しているコラムです。

◆デッキ拝見 (青色の枠のコラム)

ポケモンカードの制作に関わっているみなさんが、どんなデッキをつくっているか、ちょっと紹介してもらうコラムです。





ポケモン名／タイプ(色)

目的のポケモンをさがしやすいように、各ポケモンの最初のカード横にはポケモン名をつけてあります。ポケモンのタイプ(色)も、エネルギーマークでわかるようになっています。

進化について

たねポケモンカードは「たねポケモン」と書かれています。
進化カードは「どのポケモンから進化できるか」が書かれています。

ニョロモ

たねポケモン

ニョロモ

LV.13／HP40

- ポケモンカード第1弾
- イントロパック



◆この「ニョロモ」は水系ポケモンの独特なワザ「みずでっぽう」を持っています。バトル場で戦うにしろ、ベンチで育てるにしろ、進化とエネルギーの関係が良好な「ニョロモ」です。ワザは1つですが手札にエネルギーが少ないときも使えますし、水エネルギーを多くつけられればそれだけダメージを増やせますので、初心者にも使いやすいポケモンです。

◆水ポケモンは、だいたいが雷ポケモンを苦手としていますが、ニョロモは雷ポケモンではなく、草ポケモンが弱点です。弱点を分散してデッキを組むのが、デッキ作りのコツです。水ポケモンのデッキにこの「ニョロモ」を入れるのをぜひおすすめします。

ワザ

●みずでっぽう
ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

たねポケモン

ニョロモ

LV.15／HP50

- 拡張シート第1弾青版
- クイックスターターギフトパック



◆ただひとつのワザ「あわ」で、相手の対戦ポケモンをマヒ状態にして、序盤戦をのりきりましょう。HPも50あるので、コイントスさえ順調ならバトル場での進化も可能です。もちろんワザが水エネルギー1個でできるからといってのんびりしていてはいけません。相手の対戦ポケモンを「あわ」でマヒ状態にして、もう1枚エネルギーカードをつけて、進化後の準備をしておいたほうがよいでしょう。ニョロゾに進化したとき、ワザがすぐに使えます。

◆ニョロゾになっても飛躍的にHPが増えるわけではありませんので、なるべくダメージを受けないようにして、進化をめざすのがベストです。

ワザ

●あわ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

解説

それぞれのカードの使いかたが書いてあります。対戦中のあつかい方、デッキへの組みこみかたに加え、まちがいやすい使いかたへの注意点も書いてありますので、この解説を参考にカードを研究して、自分だけのオリジナルデッキを作ってみてください。

“イラストちがい”について

名前・レベル・HP・ワザや特殊能力の記述が同じで、イラストだけが異なるカードを、この本では「イラストちがい」と呼んでいます。
イラストちがいのカードの解説部分には、「◀上記のカードのイラストちがい」と書いてあります。

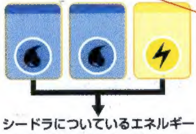
ワザ解説

ダメージはいつでもMAX!

「みずでっぽう」

シードラ★ポケモンカード第3弾化石の秘密

ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。



シードラについているエネルギー
※ワザに必要なエネルギーを水水にするというような選択はできません。

◀この場合30ダメージを与えます。

●ワザに必要なエネルギーに注目してください。



●シードラに雷エネルギーカード1枚と水エネルギーカードが2枚ついている場合、ダメージを20にすることはできません。「みずでっぽう」のダメージはついているエネルギーの内容によって、必ず最大のダメージになります。自分でダメージの数値を決められるわけではないので注意してくださいね。

●メタモンが[へんしん]して使う「みずでっぽう」や「ハイドロポンプ」も同じように考えます。メタモンについているエネルギーはどの色のエネルギーとしてもあつかいますので、「みずでっぽう」を使う場合、ワザに必要なエネルギーの数よりも多くついていた場合、必ずダメージが追加された数字になります。

水ポケモン 95

メッセージ◆石原恒和 …… 4
この本の使いかた …… 6

ポケモンカード …… 9

草ポケモンカード …… 11
　◆タイプガイド〈草〉…… 12
炎ポケモンカード …… 61
　◆タイプガイド〈炎〉…… 62
水ポケモンカード …… 85
　◆タイプガイド〈水〉…… 86
雷ポケモンカード …… 123
　◆タイプガイド〈雷〉…… 124
超ポケモンカード …… 147
　◆タイプガイド〈超〉…… 148
闘ポケモンカード …… 177
　◆タイプガイド〈闘〉…… 178
無色ポケモンカード …… 211
　◆タイプガイド〈無色〉…… 212

トレーナーカード …… 253

特殊エネルギーカード …… 297

認定カード …… 299

ワザ解説

◆「からまるいと」…… 18
◆「マーカー、カウンターをつかうワザ」…… 46
◆「つるぎのまい」…… 57
◆「ひのこ」…… 63
◆「ばける」…… 69
◆「かえんじごく」…… 77
◆「ひばしら」…… 78
◆「こうらがえし」…… 89
◆「みずでっぽう」…… 95
◆「スピードスター」…… 112
◆「オーロラヴェール」…… 120
◆「なきごえ」…… 126
◆「こうそくいどう」…… 129
◆「ドわすれ」…… 154
◆「とうめい」…… 159
◆「すなかけ」…… 179
◆「ひきずりだす」…… 191
◆「がんせきくだき」…… 195
◆「ロックブラスト」…… 197
◆「同じタイミングでおきたこと」…… 208
◆「ふきとばし」…… 213
◆「オウムがえし」…… 215
◆「まるまる」…… 236
◆「へんしん」…… 240
◆「エフェクトガード」…… 269
◆「マチスの秘策」…… 277

公式ルール …… 305

ルール・目次 …… 308
ルール・さくいん …… 326

デッキ拝見

◆「みんなで大爆発デッキ」三浦明彦 …… 72
◆「はちきれろ！クイズボンバー！」西田大作 …… 94
◆「カードマスター ビリビリデッキ」高橋伸哉 …… 170
◆「逆恨みデッキ」森本茂樹 …… 174
◆「がけっぷちデッキ」佃田吉晴 …… 184
◆「レインボーウェーブデッキ」今野裕一 …… 199
◆「'99.6.13幕張イベントデッキ」大山功一 …… 214
◆「にげまくれ！オレのポケモン！」渡辺哲也 …… 242
◆「おこりんぼ人魚デッキ」西野弘二 …… 246
◆「でたとこ勝負！デッキ」赤羽卓美 …… 268
◆「ナツメのワープデッキ」石原恒和 …… 291
◆「二重人格デッキで大コーフン！」ミルキィ・イソベ …… 301

情報コラム

◆ポケットモンスターの世界 …… 59
◆ポケモンカードの面白さ …… 60
◆トレーディングカードゲームってなに？ …… 83
◆公式イベント／ポケモンカードジムオフィシャル …… 84
◆ファンをサポートするメディア …… 122
◆ポケモンカードGB …… 144
◆ポケモンカードGBオリジナルカード★1 …… 145
◆ポケモンカードGBオリジナルカード★2 …… 146
◆公式ポスター …… 175
◆テレビコマーシャル …… 176
◆公式スタッフウェア …… 209
◆レアアイテム …… 210
◆テレフォンカード …… 250
◆スペシャルジャンボカード …… 251
◆ポケモンスナップ ベストフォトコンテスト …… 252
◆エクストラカード その1 …… 295
◆エクストラカード その2 …… 296
◆トレーディングキャンペーン …… 296
◆チャレンジパスポート …… 302
◆優勝トロフィー&メダル …… 303
◆ポケモンコイン …… 304

ポケモンカードの歩み …… 327

ポケモンカードの歩み年表 …… 328
シリーズラインナップ …… 336
グッズ&アクセサリー …… 338
ブックス …… 339
公式イベント記録
　◆リザードンメガバトル …… 340
　◆カメックスメガバトル …… 341
　◆トロピカルメガバトル …… 342
　◆シークレットスーパーバトル …… 343
世界に広がるポケモンカード …… 344
『ポケモンカード★ネオ』の登場で変わるカード戦略 …… 346

カードさくいん …… 349

1）アイウエオ順別リスト …… 350
2）シリーズ別リスト …… 354
3）目的別リスト …… 360

メッセージ◆杉森建／大山功一 …… 364
メッセージ◆赤羽卓美 …… 365

ポケモンカード

POKÉMON★CARD★GAME

POCKET MONSTERS・TRADING・CARD・GAME

POKEMON CARD



草ポケモンカード

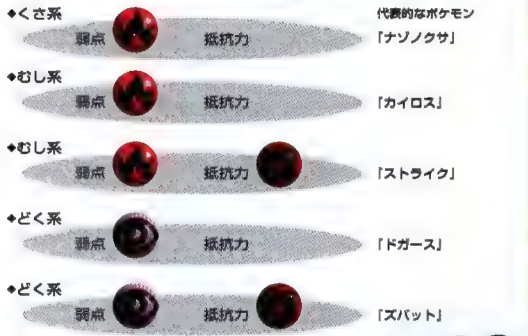
POKEMON★CARD★GAME

■草ポケモンは、ポケモンのカードの中で最も種類の多いタイプです。種類が多いだけに、進化するポケモンもたくさんいます。草ポケモンだけでもバリエーションゆたかなデッキを組むことができるでしょう。草ポケモンの持っているワザの傾向としては、相手の対戦ポケモンをどく、ねむり、マヒ、こんらんなどの特殊状態にするワザが多いことです。

■草ポケモンを主力にしたデッキを組む場合、進化をテーマに考えることができます。1進化、2進化と2段階に進化させるには、デッキに入れる「たねポケモンカード」、「進化カード」の数のバランスが重要です。数のバランスについては、普通にデッキを組む場合、進化の系統1つにつき、たねポケモンカード4枚、1進化カード2枚、2進化カード1枚という組み合わせがよさそうです。2進化まで進化させる場合は、よくばりすぎないように、フシギダネ－フシギソウ－フシギバナだけというように、進化の系統を一つに絞り込みましょう。また、手札に進化させたいカードを山札から引いてこられるようなトレーナーカード「モンスターボール」、「ポケモン交換おじさん」などを入れる工夫も必要です。

■弱点・抵抗力

草ポケモンをさらに分類すると、くさ系、むし系、どく系に分けることができます。それぞれ異なる弱点と抵抗力を持っています。



■進化チャート

たねポケモン	1進化ポケモン	2進化ポケモン
フシギダネ	フシギソウ	フシギバナ
キャタピー	トランセル	バタフリー
ビードル	コクーン	スピアー
アーボ	アーボック	
	わるいアーボック	
ニドラン♂	ニドリーノ	ニドキング
ニドラン♀	ニドリーナ	ニドクイン
ズバット	ゴルバット	
	わるいゴルバット	
ナゾノクサ	クサイハナ	ラフレシア
	わるいクサイハナ	わるいラフレシア
パラス	パラセクト	
コンパン	モルフォン	
マダツボミ	ウツドン	ウツボット
ベトベター	ベトベトン	
	わるいベトベトン	
タマタマ	ナッシー	
ドガース	マタドガス	
	わるいマタドガス	
★ジムシリーズ		
タケシのズバット	タケシのゴルバット	
エリカのフシギダネ	エリカのフシギソウ	エリカのフシギバナ
エリカのナゾノクサ	エリカのクサイハナ	エリカのラフレシア
エリカのマダツボミ	エリカのウツドン	エリカのウツボット
エリカのタマタマ	エリカのナッシー	
ナツメのコンパン	ナツメのモルフォン	
キョウのベトベター	キョウのベトベトン	
キョウのアーボ	キョウのアーボック	
キョウのビードル	キョウのコクーン	キョウのスピアー
キョウのドガース	キョウのマタドガス	
キョウのズバット	キョウのゴルバット	
サカキのニドラン♂	サカキのニドリーノ	サカキのニドキング
サカキのニドラン♀	サカキのニドリーナ	サカキのニドクイン

■進化しないたねポケモン



- モンジャラ
- ストライク
- カイロス
- レディバ

★ジムシリーズ

- エリカのパラス
- エリカのモンジャラ
- キョウのモンジャラ
- サカキのカイロス
- R団のストライク



たねポケモン
フシギダネ
LV.12／HP40
● イントロパック



◆初心者用イントロパックの「フシギダネ」らしく、わかりやすいカードです。ダメージを与えるだけのワザが２つなので、あまりむずかしく考えることなく攻め続けていけます。初心者の攻撃用としてぜひデッキに入れてほしいカードです。

◆初心者用とはいいながら、フシギダネのカードの中では、相手に与えるダメージは一番大きく30ダメージです。草エネルギーを１個つけて「たいあたり」、２個つけて「はっぱカッター」と、どんどん攻めていけます。２回の攻撃で合計40ダメージ。ゲームがはじまってすぐにバトル場に出して活躍させたいポケモンです。初心者だけでなく、フシギバナまでの進化をねらうデッキにもおすすめのカードです。

ワザ
- ●たいあたり
- ●はっぱカッター

たねポケモン
フシギダネ
LV.13／HP40
● ポケモンカード第１弾



◆この「フシギダネ」のワザは１つ「やどりぎのタネ」です。攻撃と回復が組み合わされた、ちょっと不思議なワザです。草エネルギーが２個必要なので、ゲームの序盤からは使いにくいかもしれませんが、たねポケモン同士のバトルでは、かなり有利な戦いができそうです。ダメージを回復しながらのバトルができるので思ったよりも相手プレイヤーの驚異になるでしょう。このワザはダメージを与えないと、自分のダメージカウンターを取れないので、相手のポケモンが「ディフェンダー」などを使ってダメージを与えられなかった場合は、ダメージカウンターを取りのぞくことができません。覚えておいてください。

ワザ
- ●やどりぎのタネ

相手にダメージを与えたら、自分にのっているダメージカウンターを1個とりのぞく。

たねポケモン
フシギダネ
LV.15／HP50
● 拡張シート第１弾青版
● クイックスターターギフトパック
● イントロパック



◆草エネルギーが１個ついていれば、どちらのワザも使うことができます。確実に相手の対戦ポケモンをどく状態にする「どくのたね」は、ゲーム全体を通して使っていけるワザです。ダメージは与えられませんが、相手の対戦ポケモンはどくのダメージをポケモンチェックごとに受けますから、どく状態を回復できないとかなりのダメージになります。「かいふく」で、相手から受けたダメージの量を減らしながら、バトルを続けることもできます。逃げるのに必要なエネルギーも１個ですから、ゲームの中盤にぱっとバトル場に出て、大きな進化ポケモンをどく状態にして、次の自分の番に逃げるというような身軽な攻め方も有効です。

ワザ
- ●かいふく

自分にのっているダメージカウンターを、1個とりのぞく。
- ●どくのたね

相手を「どく」状態にする。

たねポケモン

エリカのフシギダネ

LV.15／HP50

● ジム拡張第1弾リーダーズスタジアム



◆違うタイプのワザを2つ持っている「エリカのフシギダネ」です。とくに「おつかい」は、トレーナーカードを山札から取ってこられるので、戦略的に使えるワザです。「ねむりのたね」は10ダメージを相手の対戦ポケモンに与えつつ、確実にねむり状態にします。ゲームがはじまってすぐに相手の対戦ポケモンをねむり状態にできるのは、先制攻撃としてかなりいい攻めとなります。次の番にエネルギーを1個つけて「おつかい」とワザをスムーズにつないでいけます。相手のねむり状態が続けば、どんどんトレーナーカードを手に入れられるチャンスが広がります。エリカのポケモンらしく、礼儀正しくひかえめなワザのように見えますが、欲しいトレーナーカードを山札から取ってこられるのは、あとあと有効な戦略となります。とくにゲームの序盤では、体制をととのえるのにトレーナーカードがどうしても必要なことがあります。

◆たねポケモンのままで、じゅうぶんに活躍できるポケモンです。もちろん進化させれば、かなりの活躍を期待できます。

ワザ

●ねむりのたね

相手を「ねむり」状態にする。

●おつかい

コインを投げて「おもて」なら、自分の山札から「トレーナーカード」1枚を選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

たねポケモン

エリカのフシギダネ

LV.15／HP50

● プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック98年12月号」おまけカード



◀上記のカードのイラストちがい

ワザ

●ねむりのたね

相手を「ねむり」状態にする。

●おつかい

コインを投げて「おもて」なら、自分の山札から「トレーナーカード」1枚を選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

フシギソウ

フシギダネから進化

フシギソウ

LV.20／HP60

● ポケモンカード第1弾



◆ワザは2つともエネルギーを3個必要としますが、「つるのむち」は草エネルギーが1個ついていれば、残りの2個はどのエネルギーでもかまわないので、多色デッキや、「ストライク（ジャングル）」などの入っている無色2個エネルギーを使う草デッキとは相性がとてもよいかもしれません。

◆草エネルギーが3個ついているなら、確実に対戦ポケモンをどく状態にする「どくのこな」を使うほうがよいでしょう。「どくのこな」の20ダメージと、どくのダメージをあわせると、次の自分の番までに、相手の対戦ポケモンは40ダメージを受けることになります。「どくのこな」は、相当に使えるワザです。

◆「フシギソウ（イントロ）」よりも逃げるために必要なエネルギーが少ないので、バトル場でガンガン戦って、あぶなくなったらベンチへもどったり、ベンチにいて進化をめざしながら、いざというときにバトル場に出ていくというような、いろいろな戦い方ができるポケモンです。

ワザ

●つるのむち

●どくのこな

相手を「どく」状態にする。

フシギダネから進化
フシギソウ
LV.23／HP60
● サザンアイランド／レインボーアイランド



ワザ
●ふしぎなかおり
おたがいのプレイヤーは、それぞれコインを投げる。「おもて」が出たプレイヤーは、自分の場のポケモンにのっているダメージカウンターを、3個とりのぞく。(合計が3個以下なら、2匹以上のポケモンから、とりのぞいてもよい)
●はっぱカッター

◆「ふしぎなかおり」は、コイントスが必要ですが、ダメージカウンターを3個まで取ることができる回復ワザです。みんなから1個ずつ取ってもよいし、まとめて自分から3個取ってもよいのです。でも、相手プレイヤーにもコイントスのチャンスがあって、表なら相手も同じようにダメージカウンターを3個取りのぞくことができます。実に友好的で平和なワザです。
◆ダメージがのっているぶんだけ大きなダメージを与えられるワザ「いかり」を使うことのできるポケモンが相手側なら、ダメージが減って困るかもしれません。でもなかなかそうもうまくいかないでしょうね。
◆一方的に攻められているときとか、ダメージがたまっていて、進化をしてもダメージが多すぎて活躍できそうもないときに、ダメージを回復してから進化というステップも考えられます。

フシギダネから進化
フシギソウ
LV.26／HP70
● イントロパック



ワザ
●やどりぎのたね
相手にダメージを与えたら、自分にのっているダメージカウンターを1個とりのぞく。
●つるのムチ

◆イントロパックに入っている初心者用のカードですが、フシギソウからフシギバナへといそいで進化させないで、このまましばらくバトルさせたいポケモンです。
◆「やどりぎのたね」という回復ワザと「つるのムチ」という攻撃ワザを持っていて、バランスがとれています。「やどりぎのたね」は、フシギダネも持っているこの進化系ならではのワザです。相手にダメージを与えつつ、自分からはダメージカウンターを取りのぞくことができます。第1弾の「フシギソウ」も「つるのむち」を持っていてダメージは30。こちらの「フシギソウ」はダメージ40です。HPも70ありますし、まさにフシギバナへの進化の中継ぎでがんばってくれそうです。

エリカのフシギダネから進化
エリカのフシギソウ
LV.22／HP60
● ジム拡張第2弾闇からの挑戦



特殊能力
●くつろぐかおり
このカードがバトル場にいるかぎり、おたがいの対戦ポケモンの、すべてのワザのダメージは、半分（切り上げ）になる。(対戦ポケモンや、控えポケモンへのダメージも半分になる)。ワザが使われたとき、すでにこのカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態だったなら、この力は、はたらかない。

ワザ
●ダブルはっぱカッター
コインを2枚投げ、「おもて」の数×40のダメージ。

◆特殊能力［くつろぐかおり］で、相手の対戦ポケモンのワザのダメージを半分にできるので、「エリカのフシギソウ」を一撃で倒すにはなんと110ダメージが必要となります。相手にとっては攻めにくい「エリカのフシギソウ」です。
◆「ダブルはっぱカッター」は、コイントスに成功すれば最大で80ダメージを相手に与えますが、自分の特殊能力［くつろぐかおり］で半分になってしまいます。どうしたらよいでしょうか。たとえば「まきちらせ! ベトベトガス」で、いったん、特殊能力をはたらかなくしてからワザを使うのもひとつの手です。でも、相手の対戦ポケモンが炎ポケモンであれば、この特殊能力は「エリカのフシギソウ」の弱点をなくしてくれる効果がありますね。

フシギソウから進化

フシギバナ

LV.64／HP100

● プロモーションカード

「ポケモンカードGBオフィシャルガイドブック」

おまけカード



特殊能力

●ソーラーパワー

この力は、自分の番ごとに1回使える。おたがいの対戦ポケモンの「どく・ねむり・マヒ・こんらん」状態を、すべて回復させる。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●メガドレイン

相手にダメージを与えたら、その半分（切り上げ）のダメージカウンターを、自分からとりのぞく。

◆強烈な回復能力を持った「フシギバナ」です。特殊能力［ソーラーパワー］は、おたがいのバトル場のポケモンの特殊状態を回復させるので、基本的にはベンチで力を発揮する能力です。とはいっても、バトル場でこの特殊能力を使う意味がないわけではありません。バトル場にいて、自分で自分のどく状態を回復できるのは、この「フシギバナ」だけなのです。

◆攻撃しつつ自分のダメージを回復する「メガドレイン」。これは相手にとってかなりの脅威です。このすごさはなかなか実感できないかもしれませんが、一度使ってみれば、そのパワーがわかると思います。回復するダメージの量は切り上げなので、そのままなら20ダメージ回復ですが、「プラスパワー」を１枚つけると30ダメージの回復となります。10ダメージ多く与えて10ダメージ多く回復。「プラスパワー」の力をいかんなく発揮させるワザです。「メガドレイン」と「プラスパワー」の組み合わせは、おまけがついてくる感じの相性のよさです。

フシギソウから進化

フシギバナ

LV.67／HP100

● ポケモンカード第１弾



特殊能力

●エナジートランス

この力は、自分の番の中で何度でも使える。自分の場にいるポケモンについている「草」エネルギーを、自分の場にいる別のポケモンにつけかえる。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●ソーラービーム

◆この「フシギバナ」は、逃げるために必要なエネルギーが２個と、２進化ポケモンとしては身軽なほうです。特殊能力［エナジートランス］は、自分の場にある草エネルギーカードを自由に移動できるサポート能力です。「レインボーエネルギー」も草エネルギーとしてあつかわれるので、［エナジートランス］で自由に移動することができます。もちろん、すでに場に出ているので、その移動で10ダメージを受けることはありません。ダメージを受けているポケモンについている草エネルギーをダメージを受けていないポケモンに移動してから「ポケモンセンター」を使ったりすると効果的です。

◆［エナジートランス］は、場に草エネルギーがそこそこあってはじめてその効果があらわれます。ですから、この「フシギバナ」を相手にするときには、「エネルギー・リムーブ」などで相手の場の草エネルギーを減らしてしまうのも、ひとつの攻略法となるでしょう。

◆この「フシギバナ」はバトル場に出ても活躍できる強いワザ「ソーラービーム」を持っています。60ダメージを与えることができるのでほとんどのたねポケモンが一撃できぜつしてしまいます。

フシギソウから進化

フシギバナ

LV.67／HP100

● プロモーションカード

「とりかえっこプリーズ」キャンペーンカード

● イントロパック



特殊能力

●エナジートランス

この力は、自分の番の中で何度でも使える。自分の場にいるポケモンについている「草」エネルギーを、自分の場にいる別のポケモンにつけかえる。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●ソーラービーム

◀上記のカードのイラストちがい

エリカのフシギソウから進化

エリカのフシギバナ

LV.45／HP90

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆「せいちょう」で、草エネルギーカードを２枚つけて、次の自分の番には「かくさんソーラービーム」とスムーズにワザを使いたいところです。しかし「せいちょう」はコイントスだし、手札に草エネルギーカードが２枚ないとダメだし……。「せいちょう」を効果的に使うのに手間取っていてはもったいないので、手札の中に準備がととのってから進化するのがよいかもしれません。

◆「かくさんソーラービーム」は、ベンチのポケモンをねらい撃ちするワザです。相手のベンチにいるポケモン２匹にそれぞれ20ダメージを与えることができます。ゲームの中盤以降だと、ベンチにはダメージカウンターがたくさんのっているポケモンや、これから育てようとしているHPの低いたねポケモンなどが、たいてい１匹や２匹はいますからね。複数を標的にするので、相手もなかなか防御しにくく、攻撃が自在にできます。相手のベンチのポケモンの様子、手札の中の草エネルギーカードの枚数など、活躍できる状況になったところで使ってください。

ワザ

●せいちょう

コインを投げて「おもて」なら、自分の手札にある「草」エネルギーカードを最大2枚、自分につける。

●かくさんソーラービーム

相手の控えポケモンを2匹選び、それぞれに、「弱点･抵抗力」に関係なく、20ダメージ。

たねポケモン

キャタピー

LV.13／HP40

● ポケモンカード第１弾



◆草ポケモンの特徴は、マヒ、どくなどの特殊状態を与えるワザによくあらわれています。「いとをはく」は、キャタピーらしいワザです。コイントスで表を出すと、相手の対戦ポケモンをマヒ状態にします。マヒ状態にされたポケモンは、ワザを使うことも逃げることもできません。ゲームの中盤や終盤のどうしようもないピンチにも、ベンチから登場して「いとをはく」。意外にもピンチをしのいでくれることがあります。HPの低いポケモンだからはじめのうちだけ、と決め込むのはもったいない。いろんな場面で、能力をフルに発揮させてあげましょう。

ワザ

●いとをはく

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

たねポケモン

キャタピー

LV.15／HP50

● 拡張シート第１弾青版

● クイックスターターギフトパック



◆「からまるいと」は、相手の対戦ポケモンがバトル場から逃げることができなくなるだけではなく、バトル場をはなれられなくする効果です。「ポケモン回収」や「ポケモンいれかえ」などを使ってバトル場からはなれさせることもできないのです。相手の対戦ポケモンがきぜつしたら、バトル場からはなれてトラッシュされます。逃げるのにエネルギーが必要のないポケモンに「からまるいと」を使うと、とくに効果的かもしれません。相手のプレイヤーは自由にベンチとバトル場を行き来するのを作戦にしている場合がありますからね。エネルギーのついていないポケモンをトレーナーカードの「突風」でバトル場に出して、「からまるいと」を使うのも効果があります。

◆相手の対戦ポケモンを「からまるいと」で足止めしつつ、ダメージをじわじわと与えているうちに、ベンチのポケモンを育てましょう。

ワザ

●たいあたり

●からまるいと

コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番が終わるまで、このワザを受けた相手は、バトル場をはなれられない。(「きぜつ」した場合をのぞく)

キャタピーから進化

トランセル

LV.20／HP70

- 拡張シート第１弾青版
- クイックスターターギフトパック



特殊能力

●グリーンシールド

このカードが場にいるかぎり、自分の場にいる「草」ポケモンがダメージを受けるとき、「弱点」の影響を受けない。ダメージを受けるとき、すでにこのカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態だったなら、この力は、はたらかない。

ワザ

●ふしぎなこな

コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

◆この「トランセル」の特殊能力［グリーンシールド］にはいくつかの使い方があります。ベンチにいて特殊能力を使い、草ポケモンのサポートに徹するという方法がひとつです。［グリーンシールド］は、「トランセル」自身がバトル場にいるときも効果があるので、バトル場で攻撃にまわるという考え方もできます。炎ポケモンが出てきても動じることはありません。

◆「ふしぎなこな」はコイントスで表を出せば、相手をこんらん状態にする効果があるので、バトル場に出して相手の対戦ポケモンをこんらんさせてみましょう。

◆さらに攻撃力のあるバタフリーに進化したいが［グリーンシールド］も使いたい。それならこの「トランセル」を複数用意して、１匹は進化させないで、ベンチで草ポケモンのサポートをさせるのがよいでしょう。

キャタピーから進化

トランセル

LV.21／HP70

- ポケモンカード第１弾



ワザ

●かたまる

コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはダメージを受けない。（ダメージ以外の効果は受ける）

●しびれごな

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆２つのワザともに必要なエネルギーが同じ数の「トランセル」です。進化後のバタフリーで、どのワザを使うかによって、つけていくエネルギーを考えましょう。

◆「かたまる」は無色２個エネルギーをつける手もありますが、相手にダメージを与えたいのなら草エネルギーをつけていき、「しびれごな」を使いましょう。「しびれごな」は20ダメージを与え、コイントスで表を出せば相手の対戦ポケモンをマヒ状態にすることができます。なかなか強力なワザです。

◆１進化ポケモンとしてはじゅうぶんなHPなので、バトル場で戦わせても安心です。しかし、逃げるのにエネルギーが２個必要なので、ベンチにもどすには「ポケモンいれかえ」などを使うとよいでしょう。でも、一番よいのはバタフリーに進化して身軽になることです。

ワザ解説

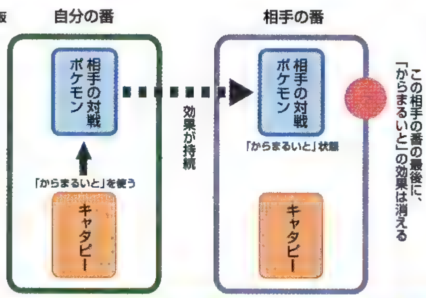
相手の対戦ポケモンをバトル場からはなれられなくする効果

「からまるいと」

キャタピー ★拡張シート第１弾青版

コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番が終わるまで、このワザを受けた相手は、バトル場をはなれられない。（「きぜつ」した場合をのぞく）

「からまるいと」の効果が消えるまで ▶



● このワザの効果は、バトル場をはなれられないという状態を相手の対戦ポケモンに与えます。場をはなれられない状態になると、逃げることができず、トレーナーカードの「ポケモンいれかえ」や「ポケモン回収」を使っても、入れ替えたり、手札に回収することができません。つまり、場をはなれられないという効果は、ポケモンを入れ替えたり、手札や山札にもどすタイプのワザやトレーナーカードの効果に優先します。ただし、そのポケモンがきぜつしたときには、そのポケモンをトラッシュに置きます。また、「バトル場をはなれられない」状態のポケモンを進化させることはできます。進化した場合は、この効果はなくなります。

- 効果の対象：相手の対戦ポケモン
- 効果の持続：次の相手の番のおわりまで
- 同じタイプのワザ：「からみつく」

トランセルから進化

バタフリー

LV.28／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆自由に飛びまわれるようになり、逃げるのにエネルギーが必要なくなりました。この「バタフリー」は、２進化なのに比較的手に入れやすいカードです。

◆「メガドレイン」は、草エネルギー４個で40ダメージですが、与えたダメージの半分のダメージをこの「バタフリー」自身からとりのぞけるのですから、攻めつつ回復できるというすごいワザです。

◆「ふきとばし」は、楽しいワザですが、どんどん使っていると、自分のほうが不利になる場合もあります。入れ替える相手のポケモンは自分で選べないからです。よく考えてふきとばししましょう。

ワザ

●ふきとばし
相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。(相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない)

●メガドレイン
相手にダメージを与えたら、その半分（切り上げ）のダメージカウンターを、自分からとりのぞく。

トランセルから進化

バタフリー

LV.37／HP80

● サザンアイランド／レインボーアイランド



◆HPが80で、ワザ「そらをとぶ」と「レインボーパウダー」を持っている「バタフリー」は、とにかく強いのひとことです。

◆ワザ「レインボーパウダー」は、コイントスの結果が表裏どちらでも、相手プレイヤーにとってはイヤな結果になります。表ならマヒ状態、裏ならどく状態です。特殊状態になって相手はまず逃げることを考えるでしょうが、また次の対戦ポケモンがすぐにマヒ状態かどく状態になってしまうので、手がつけられない感じがしてきます。ただし、１回で大ダメージを与えられないので、長期戦になりがちです。「きずぐすり」などの回復手段を用意しておくと、さらにワザの強さを実感できるでしょう。

ワザ

●そらをとぶ
次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

●レインボーパウダー
コインを投げ、「おもて」なら相手を「マヒ」状態に、「うら」なら「どく」状態にする。

たねポケモン

ビードル

LV.12／HP40

● ポケモンカード第１弾



◆ワザは１つ。「どくばり」にはコイントスでどく状態にする効果があります。何がなんでも表を出したいところです。そして次に考えるのは、どうやってHPの低い「ビードル」を守っていくか。ベンチで育てたいところですが、ポケモンがいなくてバトル場に出てしまった。さあ、こんなときには、「ディフェンダー」や「きずぐすり」。とにかくダメージを少しでも防げるように、まず「ディフェンダー」をつけていきましょう。手札にあったら惜しまずに使って守るのです。そして、タイミングを見はからって進化させましょう。

ワザ

●どくばり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

たねポケモン

ビードル

LV.15／HP50

● 拡張シート第1弾青版



◆第1弾のビードルのワザを2つに分けたような感じでワザを持っています。10ダメージを与える「つつく」と、ダメージはありませんが、相手の対戦ポケモンを確実にどく状態にできる「どくのつの」。どちらも必要なエネルギーは1個ですが、ビードル以降の進化ポケモンのワザを見ても、ここは草エネルギーカードをつけていきたいところです。どの色のエネルギーでも使えるワザもあるのですが、あくまでもサポートとして考えたほうがよさそうなワザだからです。

◆どちらのワザもすぐに使え、効果的ですが、中盤以降はパワーが足りないように感じてくるかもしれません。たねポケモンとしては比較的高いHPに安心していると、弱点をつかれて一撃、ということもありえます。エネルギーカードを順調につけられそうならはやめに進化してしまうのもいいでしょう。中盤以降に場に出す場合は「どくのつの」の効果をうまく使っていきたいものです。

ワザ

●つつく

●どくのつの

相手を「どく」状態にする。

たねポケモン

キョウのビードル

LV.13／HP40

● ジム拡張第2弾闇からの挑戦



◆HPはさほど高いわけではありませんが、簡単に倒せると思うと危険です。どちらのワザも基本は10ダメージですが、とくに目を引くのは「きけんなはり」。その名前の通りとってもあぶないワザです。コイントスがありますが、表ならどく状態、裏ならマヒ状態と、どっちが出ても相手の対戦ポケモンを特殊状態にします。進化して特殊状態をなおしても、「なんでもなおし」などを使って回復しても、次の番でまたすぐにどく状態かマヒ状態になってしまうので、相手プレイヤーは対応がたいへんです。ベンチにもどって再び入れ替わるか、ベンチのポケモンを出すか。どちらにしても、逃げるためにエネルギーを使わなければなりません。相手はとにかく「キョウのビードル」を倒すしかないと思うでしょう。

◆HPが高くないので、守る方法を工夫してくださいね。進化してさらに強力なワザを使えるので、きぜつしたら何にもなりません。

ワザ

●チクチクさす

●きけんなはり

コインを投げ、「おもて」なら相手を「どく」状態に、「うら」なら「マヒ」状態にする。

コクーン

ビードルから進化

コクーン

LV.20／HP60

● 拡張シート第1弾青版



◆相手の対戦ポケモンは、この「コクーン」にダメージを与えるとどく状態になってしまうので、相手側にとって攻めにくいポケモンです。

◆このコクーンを攻撃する相手のポケモンにとって、攻撃を受けてどく状態になってしまうのと、攻撃をして自分がどく状態になってしまうのとでは、同じどく状態でもだいぶちがいます。攻撃をしてどく状態になった場合、次の自分の番までに2回のポケモンチェックがあるのでどく状態のダメージだけでも20を覚悟しなくてはなりません。その結果を考えると相手プレイヤーはちょっと攻めにくくなります。[どくのたいえき]にはけん制の効果があります。攻撃するのをためらっていると、スピアーにパッと進化して、強烈な攻撃に転じます。

◆この「コクーン」を使うことは、あまりむずかしくないのですが、相手にして攻めるとなるとなかなか倒すのがたいへんなポケモンです。

特殊能力

●どくのたいえき

このカードが相手のワザによってダメージを受けたとき、(それによってこのカードが「きぜつ」しても、)そのダメージを与えたポケモンを「どく」状態にする。ダメージを受けるとき、すでにこのカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態だったなら、この力は、消える。

ワザ

●ころがる

ビードルから進化

コクーン

LV.23／HP80

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●かたまる
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはダメージを受けない。(ダメージ以外の効果は受ける)
●どくのこな
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

◆１進化のポケモンとしては、けっこうHPが高いです。なかなか一撃では倒れそうになくたのもしい存在です。しかし、２進化できるポケモンの１進化のHPが高いということは、逆に、２進化ポケモンに進化したとき、HPがあまり増えない、変わらないといったつらさがあります。事実、この「コクーン」はスピアーに進化してもHPは変わりません。１進化のHPの大きさにたよりすぎるバトルをしていると、スピアーに進化したときに活躍できないこともあるので気をつけましょう。

◆「かたまる」で、相手の攻撃のダメージを防ぎながら、相手の対戦ポケモンの様子を見て、「どくのこな」を使っていきましょう。20ダメージを与えつつ、じわじわと相手を攻めていきましょう。コイントス表で相手がどく状態になったらしめたものです。HPの高いポケモンでも倒すことができるかもしれません。もちろん、次の進化の準備をととのえることを忘れないでくださいね。

キョウのビードルから進化

キョウのコクーン

LV.21／HP60

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



特殊能力

●うか
この力は、自分の番ごとに１回使える。コインを投げて「おもて」なら、自分の山札から「キョウのスピアー」を１枚選び出し、このカードの上にのせて進化させる。その後、その山札をよく切る。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●どくどくえき
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。このワザによって「どく」状態になったポケモンがポケモンチェックで受ける「どく」のダメージは、20ダメージ。

◆コイントスはありますが、特殊能力［うか］は、成功すれば山札から「キョウのスピアー（ジム拡２）」を持ってきて、進化することができます。たとえ「キョウのビードル（ジム拡２）」から「キョウのコクーン」に進化したばかりの番でも、［うか］によってさらに「キョウのスピアー」に進化できるのです。

◆でもちょっと待ってくださいね。［うか］のあざやかな変身に見とれて、ワザ「どくどくえき」を忘れてはいけません。ワザによるダメージはありませんが、草エネルギー１個で、すさまじいどくの効果！　よく研究してみてください。いそいで［うか］しないで、１回「どくどくえき」を使うのもかなりおすすめの戦い方です。

コクーンから進化

スピアー

LV.32／HP80

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●ダブルニードル
コインを2枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。
●どくばり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

◆コクーンから進化した「スピアー」は動きがすばやくなり、逃げるのにエネルギーが必要なくなりました。ワザ「どくばり」はダメージ40に加えてコイントスで表を出せば相手の対戦ポケモンをどく状態にする効果があります。HPは80あるし、全体的なバランスがとてもよいポケモンです。コイントスを表にすれば、HP50のポケモンも一撃できぜつさせることができます。

◆「どくばり」の強烈さに目がいきがちですが、「ダブルニードル」も強いワザです。ビードルやコクーンの中には草エネルギーでなくても使えるワザがあるので「スピアー」に進化したときに無色２個エネルギーカードが１枚ついているだけ、ということもありえます。そんなときは、「ダブルニードル」を使ってください。最大で60ダメージを相手の対戦ポケモンに与えられます。

キョウのコクーンから進化

キョウのスピアー

LV.34／HP80

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆２つのワザのコンビネーションは強烈です。「しんけいどく」はコインを投げて表なら、どく状態とマヒ状態の両方を相手の対戦ポケモンに与えます。基本の20ダメージがありますから、もし相手を両方の特殊状態にすることができたら「しんけいどく」だけで相手を倒すことができるかもしれません。相手の対戦ポケモンから大ダメージの攻撃をされそうだったら「ひっさつばり」で一発勝負をかけましょう。

◆「ひっさつばり」は場に出て１回しか使えないワザですが、使ったあとでまたすぐに使えるようにする方法もあります。「退化スプレー」で、進化カードの「キョウのスピアー」をトラッシュして、「ポケモン再転送」で山札の一番上に置き、「キョウのコクーン」の特殊能力［うか］。それが失敗しても次の番に引いてまた進化してという手順をふめば、また「ひっさつばり」を使えます。でもこれだけやって、また「コイントスが裏だ！」なんてこともあるかもしれませんけどね。

ワザ

●しんけいどく
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」と「マヒ」の両方の状態にする。

●ひっさつばり
このワザは、このカードが場に出てから、１回しか使えない。コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。(その場合も、ワザは使ったことになる)

たねポケモン

アーボ

LV.10／HP40

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



◆この「アーボ」のワザは両方ともコイントスが必要です。コイントスで表を出し続けなければならないけれど、「どくえき」でどく状態、次に「まきつく」でマヒ状態という流れを作りたいものです。ヘビポケモンのワザらしく、うまく流れに乗れば相手の対戦ポケモンをどく状態とマヒ状態の両方の状態にすることができます。これが、ヘビポケモンの執念とでもいうのでしょうか。

◆「まきつく」は、エネルギー２個で、ダメージ20に加えコイントスで表を出せば相手をマヒ状態にできるので、ポケモンゲームの序盤でとくに有効なワザです。

◆アーボの弱点は超なので、炎ポケモンに弱い、フシギダネデッキなどと組ませて弱点を分散させることもできます。ヘビポケモンデッキというテーマデッキも組めそうですね。やってみてください。とくにヘビ年生まれの人！

ワザ

●どくえき
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

●まきつく
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

たねポケモン

アーボ

LV.15／HP50

● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆ポケモンカードの定番ワザのうちのひとつ「かみつく」。単純な10ダメージのワザです。そして目立つのはもうひとつのワザ「どくばり」です。ダメージを与えつつ、コイントスで表を出さなくてはいけませんが相手の対戦ポケモンをどく状態にすることができます。序盤での攻撃力はかなりのものでしょう。

◆「どくばり」を使うために草エネルギーカードをつけていくことで、進化後もスムーズにワザを出していくことができるでしょう。

◆相手をどく状態にすることを考えた場合、デッキを組むときに化石の秘密と、このロケット団とどちらのアーボを入れるか悩むところではないでしょうか。最初からどくの効果を相手に与えたいのなら化石の「アーボ」、とにかく相手にダメージを与えていきたい場合はロケット団の「アーボ」、という具合に使い分けていくといいでしょう。

ワザ

●かみつく

●どくばり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

たねポケモン

キョウのアーボ

LV.17／HP50

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆草エネルギー１個で使える「とつぜんどく」。コインを２枚投げてすべて表なら、という変わった条件がついています。確率からいって２枚とも表なのは４分の１です。とにかく表が出ることを願って、コインを投げましょう。成功したら、相手の対戦ポケモンに、10ダメージを与え、どくとこんらん状態にします。どく状態は、他のねむり状態・マヒ状態・こんらん状態と重なります。「どくでマヒ」とか、「どくでこんらん」という状態は、もうほんとに手のつけられない感じです。「なんでもなおし」などの特殊状態を回復するトレーナーカードを持っていない場合、どく状態から回復するには、逃げるのがよいのですが、マヒやこんらん状態は逃げられなかったり、逃げにくくなったりするので、ポケモンチェックのときにどくのダメージを受け続けることになります。

ワザ

●とつぜんどく
コインを2枚投げ、すべて「おもて」なら、相手を「どく」と「こんらん」の両方の状態にする。

アーボから進化

アーボック

LV.27／HP60

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



◆「いかくこうげき」はダメージを与えつつ、相手の対戦ポケモンを控えポケモンと入れ替える効果があります。しかし新しくバトル場に出てくるポケモンは相手プレイヤーが選びますので、必ずしもねらったポケモンが出てきてくれるわけではありません。出てきてほしくないポケモンが選ばれる可能性も大きいのです。草エネルギー１個で使えるのはメリットですが、進化したころには相手のベンチも準備ができているということもあります。相手の場を見て慎重に使っていきましょう。うまく使えばトレーナーカードの「突風」に近い効果を発揮してくれます。

◆「どくのきば」は相手を確実にどく状態にすることができます。アーボのときにエネルギーをしっかりつけてワザを出せていれば、進化後も問題なく「どくのきば」を使っていくことができるでしょう。「いかくこうげき」で相手が意気込んでバトル場に出してきたポケモンをベンチに追いやり、出てきたポケモンを「どくのきば」できぜつさせる。理想的な流れです。

ワザ

●いかくこうげき
コインを投げて「おもて」なら、相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。（相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない）

●どくのきば
相手を「どく」状態にする。

アーボから進化

アーボック

LV.30／HP60

● 拡張シート第３弾緑版



◆ワザ「もうどく」は、まさに名前のとおり、強烈な効果を持っています。基本ダメージが30あり、さらに相手の対戦ポケモンを確実にどく状態にします。また、もしこのワザを受ける前に相手の対戦ポケモンがどく状態なら、さらに10ダメージがプラスされます。

◆アーボのときにエネルギーを１個つけて、次にこの「アーボック」に進化してエネルギー１個をつけて「まきつく」、さらに次の番にエネルギーを１個つけて「もうどく」というぐあいに、エネルギーとワザの関係がスムーズにいくようにバトルしましょう。鮮やかなパフォーマンスが展開できますよ。

ワザ

●まきつく
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

●もうどく
相手を「どく」状態にする。このワザを受けるとき、すでに相手が「どく」状態なら、10ダメージを追加する。

アーボから進化

わるいアーボック

LV.25／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆ワザ「ショックアイ」は、どんな場面で使ったら効果的でしょうか。相手の番の終わりまで、「ショックアイ」を受けたポケモンは特殊能力が使えなくなり、またその効果も消えます。相手の特殊能力を一時的にでも使えなくさせるとどんな効果があるのかよく考えて使いましょう。たとえば「カメックス（第１弾）」の［あまごい］や「リザードン（第１弾）」の［エナジーバーン］などに対して？　いろいろ有効に使えます。ほかにも「プテラ（化石）」の［げんしのちから］に対して使うとか……。

◆「わるいアーボック」のワザは２つとも相手のベンチのポケモンへの攻撃が可能です。「どくのきり」は、エネルギーがついていなくて、逃げるためには多くのエネルギーを必要とするポケモンを「突風」で呼んで、確実にどく状態にすると効果的です。さらにベンチのポケモン全員に10ダメージを与えることができるので、よく考えて使うと勝敗を左右するキーカードになりますよ。

ワザ

●ショックアイ

相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、 10ダメージ。次の相手の番の終わりまで、そのポケモンは「特殊能力」を使うことができず、その効果も消える。

●どくのきり

相手を「どく」状態にする。相手の控えポケモン全員に 、「弱点・抵抗力」に関係なく、 それぞれ10ダメージ。

キョウのアーボから進化

キョウのアーボック

LV.44／HP90

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆ワザ「どくをためる」で、この「キョウのアーボック」自身をどく状態にして、「ポイズンパワー」で40ダメージプラス相手の対戦ポケモンをどく状態にするという、絵にかいたようなコンビネーションをまず考えると思いますが、実はなかなかむずかしい１人コンボです。たしかにHPが90あるのでどく状態になったとしても、ある程度は耐えられますが、進化したときに、すでにダメージを負っていることも考えられます。ダメージを回復させながらでないと、２つのワザのコンビネーションはうまく決まりません。「ポイズンパワー」をふつうに使い、「どくをためる」は、残りHPに余裕があるときに使っていくのが手です。

◆自分のワザで自分自身がどく状態になるより、相手にどく状態にしてもらうというのはどうでしょう。相手にどく状態にしてもらったら、次の自分の番にいきなり２倍のダメージを与えることができます。でもそれもそうはうまくいきませんよね。逆に「キョウのアーボック」を前にしたら、相手はなかなかどくのワザを使うことができなくなります。

ワザ

●どくをためる

自分を「どく」状態にする。

●ポイズンパワー

自分が「どく」状態なら、このワザのダメージは「40」になる。その場合、相手を「どく」状態にする。

ニドラン♀

たねポケモン

ニドラン♀

LV.12／HP50

● 拡張シート第１弾青版

● クイックスターターギフトパック



◆「どくばりポケモン」らしいワザ「どくばり」で相手の対戦ポケモンをどく状態にして、あとは「しっぽをふる」でその相手のワザを封じるというコンビネーションが考えられますが、どちらのワザもコイントスがあるので実現はなかなか苦しいかもしれません。

◆どちらのワザも必要なエネルギーが１個であることをいかしましょう。草エネルギーカードを１枚つけて「しっぽをふる」か「どくばり」かどちらかのワザを使う。もちろん使うときは相手のワザや状況をよく見て決めます。ワザを使った次の番にすぐ進化してニドリーナになるのも得策かもしれません。進化しても、自分の番ごとにエネルギーをつけていけばワザが使えなくなることは、まずないので、心配せずに進化することができます。

ワザ

●しっぽをふる

コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このワザを受けた相手は、ワザを使えない。

●どくばり

コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

たねポケモン

ニドラン♀

LV.13／HP60

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆たねポケモンでHP60というのは、とってもたよりになります。コイントスが必要ですが、30ダメージを出せる可能性のあるワザ「みだれひっかき」も魅力的です。草エネルギー１個で使いやすく、ダメージも期待できるワザですので、バトル場に出てすぐ活躍できます。

◆もうひとつのワザ「なかまをよぶ」が使えるようになったら、進化したあとの展開のためにもどんどん「なかまをよぶ」を使っていきましょう。「ニドリーナ（緑版）」の「なかまのちから」や「ニドクイン（ジャングル）」の「ラブラブアタック」のためにニドラン♀やニドラン♂をベンチに出しましょう。自分の場を充実させる目的だけでも有効です。

ワザ

●みだれひっかき

コインを3枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

●なかまをよぶ

自分の山札から「ニドラン♂」または「ニドラン♀」を1枚選び出し、自分のベンチに出す。その後、その山札をよく切る。（ベンチに空きがないとき、このワザは失敗する）

たねポケモン

サカキのニドラン♀

LV.11／HP50

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆無色２個エネルギーカードを１枚つけて、「すてみタックル」。いきなりの高いダメージに相手プレイヤーはおどろくでしょう。でもこの「サカキのニドラン♀」自身にも20ダメージですから、ワザを使うと残りHP30になってしまいます。相手の番の攻撃もあるし、次の自分の番から先の展開が苦しいですね。進化した「サカキのニドリーナ（ジム拡２）」にも、自分自身がダメージを受けるワザがありますから、あまりダメージを受けていると、あとあと苦しくなるのは目に見えています。

◆「すてみタックル」のためにつけた無色２個エネルギーカードは１進化でも２進化でも活用できるワザがあるので、はやめにつけておいても何も問題ありません。進化後を考えて、無色２個エネルギーカードをつけて、何もしないという戦い方もあります。進化後に主力に使いたいワザが他にあれば、草エネルギーからつけていくことも考えられます。「サカキのニドラン♀」を育てるにはいろいろなやり方がありますね。

ワザ

●つき

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

●すてみタックル

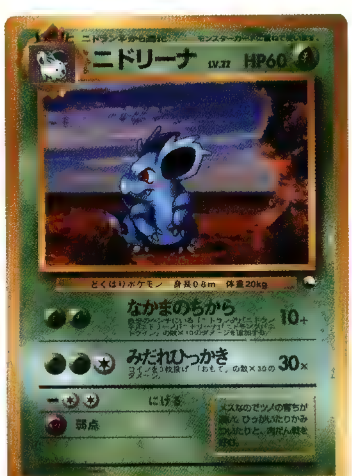
自分にも20ダメージ。

ニドラン♀から進化

ニドリーナ

LV.22／HP60

● 拡張シート第３弾緑版



◆この「ニドリーナ」は、かなりの攻撃力を内に秘めています。「なかまのちから」はニドラン♂、ニドラン♀とその進化系のポケモンが自分のベンチにいれば、そのぶん相手に与えるダメージが多くなります。このワザで相手に与えることができる最大ダメージは60。これをコンセプトとしてデッキを組んでもいいでしょう。進化前は「ニドラン♀（ジャングル）」の「なかまのちから」でニドラン♂、ニドラン♀を場に出してきます。そしてこの「ニドリーナ」に進化して「なかまのちから」で攻撃。うまくいけば進化後も「ニドクイン（ジャングル）」の「ラブラブアタック」で効果的にワザを使っていくことができます。

◆もうひとつのワザ「みだれひっかき」は、３回もコイントスをすることができます。けっこう１、２回はコイントスで表が出ることがありますので、30ダメージや60ダメージは相手に与えられると考えていいかもしれません。

ワザ

●なかまのちから

自分のベンチにいる「ニドラン♂」「ニドラン♀」「ニドリーノ」「ニドリーナ」「ニドキング」「ニドクイン」の数×10のダメージを追加する。

●みだれひっかき

コインを3枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。

ニドラン♀から進化

ニドリーナ

LV.24／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆ニドクインへの進化をめざすデッキを組んだ場合、１進化のポケモンは耐えるためにも少しでもHPが大きいほうがいいと思うかもしれません。そんなときにいいのがこの「ニドリーナ」です。戦うのにじゅうぶんなワザも持っています。

◆「にどげり」は、最大60ダメージを相手の対戦ポケモンに与える可能性を持っています。ニドラン♀のときに草エネルギーカードがついていれば、無色２個エネルギーカードをつけてすぐに使うことができます。もし、エネルギーカードをつけるのが間に合わなかったら「ちょうおんぱ」で相手をこんらん状態にしてから「にどげり」へと移りましょう。ダメージカウンターがたくさんのってちょっと苦しくなっても、逃げるのにエネルギーが１個しか必要ないので、ベンチにすぐにもどることができます。

ワザ

●ちょうおんぱ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

●にどげり
コインを2枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。

サカキのニドラン♀から進化

サカキのニドリーナ

LV.35／HP80

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆「どくばりタックル」は、相手の対戦ポケモンをどく状態にできるかもしれませんが、確実にこの「サカキのニドリーナ」自身は20ダメージ受けなければなりません。「どくばりタックル」を使うのに少しためらいがあるかもしれませんが、そこはHPの高さをいかして思い切って使ってみてはどうでしょう。どうしてもダメージが不安なら、「ディフェンダー」を使ってみてください。

◆「のしかかり」は相手の対戦ポケモンをマヒ状態にできる可能性を持っているので強いワザです。無色２個エネルギーを使えば、あと１枚草エネルギーカードをつけるだけですむので、ワザの準備がはやくできます。進化前の「サカキのニドラン♀（ジム拡２）」も、進化後の「サカキのニドクイン（ジム拡２）」も、無色２個エネルギーを活用できるワザを持っているので、デッキを組むときには無色２個エネルギーをぜひ入れておきたいところです。どちらのワザも特殊状態にする効果がありますので、場の状況に合わせてうまく使い分けましょう。

ワザ

●どくばりタックル
自分にも20ダメージ。コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

●のしかかり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

ニドリーナから進化

ニドクイン

LV.43／HP90

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆場にいるニドキングの数だけ、ダメージが増える「ラブラブアタック」。「ラブラブアタック」を使いたいのなら、ベンチにたくさんニドキングを育てる必要があります。とはいえ、ニドキングもニドクインも、２進化ポケモンなので、そうそう簡単には育てられないでしょう。「ポケモン育て屋さん」「ポケモン交換おじさん」などのトレーナーカードを使い、次々と進化を完成させてニドキングをベンチにならべましょう。必要なエネルギーが２個と少なめですし、ベンチに２匹でもニドキングがいたら、全部で60ダメージになりますからダメージも強烈です。

◆もうひとつのワザ「メガトンパンチ」もダメージ50ですから、HPが高めのポケモンでも２度、３度攻撃されればたまりません。無色２個エネルギーも利用できますし、ワザを使えるようになるまで、けっこうはやく育てられます。

◆どちらのワザを使うにしても育てるときにちょっとがんばらないといけませんが、そんな苦労をしてでも大ダメージの与えられるデッキを作ってみるのも楽しいと思いますよ。

ワザ

●ラブラブアタック
自分の場にいる「ニドキング」の数×20のダメージを追加する。

●メガトンパンチ

サカキのニドリーナから進化

サカキのニドクイン

LV.51／HP100

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆ジャングルの「ニドクイン」が「ラブラブアタック」なら、「サカキのニドクイン」は「ラブラリアット」です。「サカキのニドキング（ジム拡2）」がベンチにいると、「ラブラリアット」のワザのダメージが100になります。コイン判定のワザなのが、ちょっと苦しいところですが、挑戦するのにじゅうぶんに価値のあるダメージです。バトル場とベンチ両方に2進化ポケモンを育てるのはたいへんですが、トレーナーカードの「サカキ」を使うことで、一気に進化させることができます。

◆「ラブラリアット」はワザに失敗してもエネルギーカードをはがしたりするマイナス要素は何もありません。準備ができたら気楽に使ってみましょう。確実に攻めたいというときは、「メガトンキック」の40ダメージで、効率よくダメージを与えていきましょう。１回の攻撃で40ダメージはかなり相手の対戦ポケモンにはこたえるはずです。

ワザ

●メガトンキック

●ラブラリアット

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。このワザを使うとき、自分のベンチに「サカキのニドキング」がいるなら、このワザのダメージは「100」になる。

たねポケモン

ニドラン♂

LV.20／HP40

● ポケモンカード第１弾



◆コイントスで表を出さなくてはなりませんが、草エネルギー１個で30ダメージは強力です。表が出ることを願って最初から使っていきたいカードです。

◆HPはあまり高くないので長い戦いには不向きですし、弱点をつかれたりすると、すぐきぜつということもありえます。バトル場に出すときは、相手の控えポケモン、相手の対戦ポケモンの攻撃力に注意する必要があります。ベンチで育てて、攻撃力のあるニドリーノ、ニドキングになってからバトル場に登場する手もあります。

ワザ

●つのでつつく

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

たねポケモン

ニドラン♂

LV.22／HP50

● 拡張シート第１弾青版

● クイックスターターギフトパック



◆ニドラン♂の中では最高のHP50で、戦いながら進化するのにじゅうぶんな攻撃力もあります。逃げるのにエネルギーが１個しか必要ないのであぶなくなったらベンチに逃げるのもかんたんです。

◆場に出て、エネルギーカードをつけてすぐに「きあいだめ」。次の自分の番にまたエネルギーをつけて「つのでとっしん」。成功すれば、自分の番２回で合計80ダメージを相手の対戦ポケモンに与えられるかもしれません。でもコイントスが裏だと、ダメージはありません。「きあいだめ」のぶんまで消えてしまいます。ちょっとしたギャンブルですね。コイントスによほど自信がないと使いにくいかもしれません。でも、思い切って使ってみましょう。

ワザ

●きあいだめ

次の自分の番、このカードが使う「つのでとっしん」のダメージは「80」になる。

●つのでとっしん

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

たねポケモン

サカキのニドラン♂

LV.14／HP40

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆コイントス２回で、最大20ダメージを相手に与えられる「にどげり」。「いかりのいちげき」は、最初から使っていくことはできないと思いますので、まずはこのワザから使うことになるでしょう。

◆「いかりのいちげき」は、相手に30ダメージを与えますが使用条件がついています。自分にダメージカウンターが２個以上のっていなければならず、実際にはなかなか使うのがむずかしいワザです。まずHP40なので、そこで20ダメージのっているのは危険な状態です。後につなげるためには回復させたり、進化させてしまうのがふつうでしょう。また、相手も30ダメージを受けることを考えると、ダメージを与えないでおくか、１回できぜつさせるようにしてくるでしょう。

◆この「サカキのニドラン♂」をバトル場に出すときは、「いかりのいちげき」の存在で相手を警戒させつつ「にどげり」で攻撃、使えれば「いかりのいちげき」という戦い方が最良です。

ワザ

●にどげり
コインを2枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。
●いかりのいちげき
自分にダメージカウンターが2個以上のっていなければ、このワザは失敗する。

ニドリーノ

ニドラン♂から進化

ニドリーノ

LV.23／HP60

● 拡張シート第３弾緑版



◆ワザは草エネルギー２個で使える、とてもギャンブル性の高い「こうそくづき」ただひとつのみです。ワザに必要なエネルギーは少ないし、相手の対戦ポケモンに与えるダメージも高く、とくに考えずに使っていけると思ったらその逆です。

◆「こうそくづき」はダメージは一見高いのですが、それはコイントスで表を出したときのみで、もし裏を出してしまうと相手へのダメージがなくなるばかりか、自分に20ダメージという、こんらん状態でワザを使いコイントスで裏を出してしまったような痛い攻撃となってしまいます。しかし、この一撃はとても大きく、相手をきぜつさせることもじゅうぶん考えられますので使わない手はありません。裏が出ることは恐れず、「ディフェンダー」や「きずぐすり」などの防御、回復手段をしっかりと用意してワザに挑みましょう。

ワザ

●こうそくづき
コインを投げて「うら」なら、相手にはダメージを与えず、自分に20ダメージ。

ニドラン♂から進化

ニドリーノ

LV.25／HP60

● ポケモンカード第１弾



◆２つあるワザのダメージは申し分ないのですが、使うためにまずはベンチで準備をしたほうがよさそうです。無色２個エネルギーカードはどちらのワザとも相性がいいのでぜひ用意しておきたいカードだといえますね。

◆まず使うのは「にどげり」でしょう。コイントスを２回しますが１回でも表なら30ダメージと、高いダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができます。ニドラン♂のときに草エネルギーカードを１枚つけ、進化してすぐに無色２個エネルギーカードをつけて「にどげり」という流れにしたいものです。もうひとつのワザ「つのドリル」は一気に50ダメージを相手に与えます。できることなら、このワザを毎回使っていきたいものですね。

◆ワザに必要なエネルギー、ダメージから重い感じがただよいますが、逃げるのに必要なエネルギーはたったの１個です。素早さをうまく利用して戦いましょう。

ワザ

●にどげり
コインを2枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。
●つのドリル

サカキのニドラン♂から進化

サカキのニドリーノ

LV.32／HP70

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●つのでえぐる
このワザを使うとき、すでに相手にダメージカウンターがのっていたなら、20ダメージを追加する。

◆「つのでえぐる」は、相手の対戦ポケモンにダメージカウンターがのっていないと、ワザの効果を引き出せません。もし、相手の対戦ポケモンにダメージカウンターがのっていなかったら、相手のベンチにいるダメージカウンターのののっているポケモンを「突風」で呼び出したりするのもよいでしょう。基本20ダメージにさらに20ダメージプラスして、合計40ダメージですから、ダメージを受けている相手はものすごく苦しいことになるでしょう。ワザをはやく使うために「つのでえぐる」に無色２個エネルギーをつけようと考えるのなら、進化するのは「サカキのニドキング（プロモ）」にするほうがよいかもしれません。

ニドリーノから進化

ニドキング

LV.48／HP90

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●あばれる
コインを投げて「おもて」なら、10ダメージを追加する。「うら」なら、自分にも10ダメージ。
●どくどく
相手を「どく」状態にする。このワザによって「どく」状態になったポケモンがポケモンチェックで受ける「どく」のダメージは、20ダメージ。

◆文句なしの強さを持ったワザ「どくどく」。相手の対戦ポケモンを確実にどく状態にして、しかもポケモンチェックごとにどくのダメージが20ダメージという、とてつもないワザです。「ニドキング」に進化したからには、どうしても使いたいワザです。もし相手がどく状態になってそのまま逃げずに、まだ次の番にバトル場にいたら「あばれる」で確実に30ダメージを与えましょう。「どくどく」は、相手に逃げられると効果が消えてしまうので、逃げにくいポケモンを相手のベンチから「突風」で呼んできたり、スタジアムカードの「ロケット団の特訓ジム」を出しして、逃げにくくすると、「どくどく」の効果がさらに強まります。
◆「ニドキング」がベンチにもどるには、エネルギーが３個も必要ですから、「ポケモンいれかえ」などを用意しておいたほうがよいでしょう。ダメージがたまったらベンチにもどって、また重要な場面でバトル場に出て「どくどく」で攻撃をしたいですね。

サカキのニドリーノから進化

サカキのニドキング

LV.50／HP100

● プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック99年8月号」おまけカード



特殊能力

●めいれい
この力は、自分の「サカキのニドラン♂」「サカキのニドリーノ」がワザを使うとき、使える。そのワザによるダメージは、「+10」される。このカード以外の「サカキのニドキング」が「めいれい」の力を使っているとき、この力は使えない。

ワザ

●じひびき
次の相手の番、このワザを受けた相手は「にげる」ことができない。

◆「サカキのニドキング」は、トレーナーカードの「サカキ」を使えば、はやく進化することができるので２進化も苦になりません。「サカキ」と無色２個エネルギーを使えば、３回目の自分の番から「じひびき」を使えるようになります。「じひびき」の効果は、相手の対戦ポケモンを逃げられなくするだけで、そのポケモンをバトル場からはなれられなくさせる効果はありません。「ポケモンいれかえ」を使うことで相手の対戦ポケモンはベンチにもどることができます。
◆「サカキのニドキング」はエネルギーをつけるのも進化するのも少したいへんなので、どの段階で進化させてバトル場に出るか、勝負を分ける選択をせまられるポケモンです。
◆特殊能力［めいれい］の効果は重複しません。たとえば「サカキのニドキング」が場に２匹いても「サカキのニドラン♂（ジム拡２）」のワザのダメージはプラス10だけで、プラス20になることはありません。

サカキのニドリーノから進化

サカキのニドキング

LV.58／HP120

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●すごむ
このワザを受けた相手が「最大HPが50以下」のポケモンなら、次の相手の番、そのポケモンは、このカードがバトル場にいるかぎり、ワザを使えない。

●ローリングアタック
コインを投げて「おもて」なら、30ダメージを追加する。

◆HPはなんと120もあります。バトル場でガンガン戦っていきましょう。草エネルギー１個で、「すごむ」が使えます。「すごむ」は、ポケモンの最大HPが50以下のポケモンが対象です。ダメージを受けて残りHP50以下になったとしても効果は消えません。

◆対戦の最初の番に、「サカキのニドラン♂（ジム拡２）」からトレーナーカードの「サカキ」を使って、一気に「サカキのニドキング」まで進化し、「すごむ」を使う、というやり方ができます。草エネルギー１個で使えるワザですから。相手のたねポケモンからの攻撃を受けないようにして、エネルギーを順につけていく。そういう戦法もあります。

◆「ローリングアタック」が使えるようになったら、70ダメージをねらいます。コイントス表で70ダメージですが、裏でも40ダメージを相手に与えますから、大型のポケモンともじゅうぶんにわたりあっていけます。エネルギー１個で使える「すごむ」とエネルギー４個かかる「ローリングアタック」のあいだを上手につなぐのがこの「サカキのニドキング」を使いこなすコツです。

たねポケモン

ズバット

LV.9／HP40

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●ぶつかる
●かみつく

◆ゴルバットへの進化をめざすとき、どのズバットをたねポケモンとして選ぶか少し迷いますね。この「ズバット」は、ワザがシンプルなので、初心者はこの「ズバット」を選ぶほうがよいかもしれません。エネルギーを１個つけて、まず「ぶつかる」。次の番で、化石の「ゴルバット」に進化して無色２個エネルギーをつければ「つばさでうつ」が使えます。エネルギーを自分の番ごとに１個ずつつけていって、「ぶつかる」「かみつく」と使った後、進化してすぐワザを使うという手もあります。HPが40とあまり高くないので、相手の攻撃力を注意深く見ていましょう。一撃で倒される可能性もありますから。逃げるのに必要なエネルギーがいらないので、あぶなくなったらベンチに逃げて、そこで進化をめざしましょう。

たねポケモン

ズバット

LV.10／HP40

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●ちょうおんぱ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

●きゅうけつ
相手にダメージを与えたら、与えたぶんのダメージカウンターを、自分からとりのぞく。

◆HPがあまり高くないので、どうやってバトル場で戦って、どうやって進化させるか、腕の見せどころです。使うことのできるワザは、どんな色のエネルギーでも２個で使える「ちょうおんぱ」と、草エネルギーがひとつ必要な「きゅうけつ」です。進化後のワザのことも考えると、エネルギーのつけ方にも工夫がいります。相手の攻撃力や、進化のことを考えながらエネルギーカードをつけていきましょう。

◆無色２個エネルギーをつけて、ゲーム開始早々、相手の対戦ポケモンをこんらん状態にするのもなかなか効果があります。「きゅうけつ」もおもしろいワザですが、与えたダメージぶんだけの回復ですから、10ダメージ与えて10ダメージの回復では、バトル場で長く戦うのはなかなか苦しいかもしれません。「プラスパワー」をつけると、そのぶんだけ回復量も増えるので、相手の計算を狂わせつつ大きく回復するというやり方もあります。とはいえ、バトル場に長くいるのは危険です。はやめの進化をめざしましょう。

たねポケモン

ズバット

LV.12／HP40

● 拡張シート第１弾青版



◆ポケモンカードとして、かなりわかりやすく使いやすいベーシックなカードの「ズバット」です。ワザは出しやすく、そのうちの１つはコイントスでこんらんの効果つき。弱点・抵抗力どちらもあり、ポケモンカードをおぼえようという初心者にカードを説明するのにもピッタリです。

◆まずひとつめのワザは、簡単な「かみつく」。相手の対戦ポケモンに10ダメージを与えます。そしてうまく使っていきたいのは「あやしいおんぱ」です。コイントスで表を出せば、相手をこんらん状態にすることができます。

◆逃げるためにエネルギーを必要としないので、危なくなったらすぐにベンチへ逃げることができます。タイミングを見てバトル場に出て「あやしいおんぱ」を使っていく戦い方になるでしょう。進化後も期待できるワザを持っています。

ワザ

●かみつく

●あやしいおんぱ

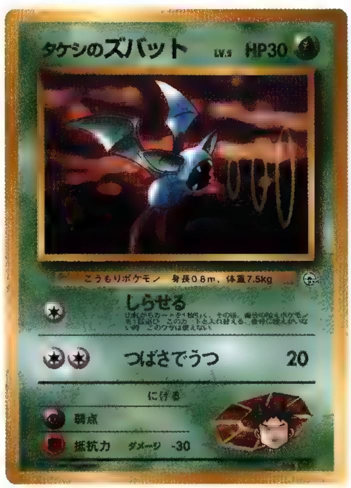
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

たねポケモン

タケシのズバット

LV.5／HP30

● ポケモンジム第１弾タケシ



◆はじめからバトル場で積極的に使っていきたいカードです。「しらせる」は、山札からカードを引けるワザなのでどんどん使いたいですね。ワザを使ったあと入れ替わるので、HPの高い、逃げるためにエネルギーを必要としないポケモン、たとえば「ストライク（ジャングル）」のようなポケモンと入れ替わるようにすると、この「タケシのズバット」はダメージを受けないまま、自分の番ごとに山札からカードを引くことができます。そしてダメージを受ける「ストライク」に「ポケモンセンター」を使ったり「ポケモン回収」を使ったりします。

◆２つのワザともエネルギーの色を選ばないので、多色デッキでも活躍できますし、進化しても「タケシのゴルバット」なら同じようにワザがエネルギーの色を選ばないので、エネルギーをつけつつ「しらせる」を使い続けるのもよいでしょう。

ワザ

●しらせる

山札からカードを1枚引いて、手札に加える。その後、自分の控えポケモンを1匹選び、自分と入れ替える。（自分に控えがいないとき、このワザは失敗する）

●つばさでうつ

たねポケモン

タケシのズバット

LV.11／HP40

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆まずはバトル場に出してエネルギーをつけて「つばさでうつ」、次の番で「どくのきば」、うまくコイントスで表を出して、相手の対戦ポケモンをどく状態にするという理想的なバトルを実現したいものです。

◆進化後の「タケシのゴルバット」が、持っているワザは、必要なエネルギーの色を問わないので、最初から無色２個エネルギーをつけて「つばさでうつ」を使い、次の自分の番でいきなり進化という手もあるでしょう。その場合は、「タケシのズバット」をバトル場で戦わせるのはちょっとたいへんかもしれません。どのワザを使って、どのように進化するか、計画して使いましょう。

ワザ

●つばさでうつ

●どくのきば

コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

たねポケモン

キョウのズバット

LV.14／HP40

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●むれでおそう

自分の場にいる「キョウのズバット」の数×10のダメージ。のぞむなら、ダメージを与える前に、自分の山札から「キョウのズバット」を好きなだけ選び出し、ベンチに出してよい。その場合は、山札をよく切る。

◆「むれでおそう」は、エネルギーを２個必要とするので、ゲームが始まってすぐには使えませんが、なるべくはやいうちに使ってみたいワザです。４匹うまく場に出せれば40ダメージを与えることができます。もし手札に「キョウのズバット」がいたら忘れずにベンチに出してからワザを使いましょう。

◆「キョウのズバット」は、ワザのパワーを最大限に引き出すためにも、デッキに４枚入れたいものです。万が一、相手の攻撃できぜつしても、トレーナーカードの「夜の廃品回収」などで山札にもどして、再び「むれでおそう」を使う手もあります。後半は、ベンチで「プクリン（ジャングル）」の「ともだちのわ」の手だすけをするのもおすすめです。

ズバットから進化

ゴルバット

LV.25／HP50

● 拡張シート第１弾青版



ワザ

●きゅうけつ

相手にダメージを与えたら、与えたぶんのダメージカウンターを、自分からとりのぞく。

●きゅうこうか

コインを投げて「うら」なら、自分にも40ダメージ。

◆「きゅうこうか」という強烈なワザを持っている「ゴルバット」ですが、使うのにはかなり勇気がいります。この「ゴルバット」はHPが50なので「きゅうこうか」をしてコイントスで裏を出してしまうと、無傷の状態でもHPが残り10になってしまいます。相手の攻撃もありますから、次の自分の番で「きゅうけつ」して回復するにはちょっと間に合わない感じがします。「ディフェンダー」を使って防御しながらの攻撃が必要です。

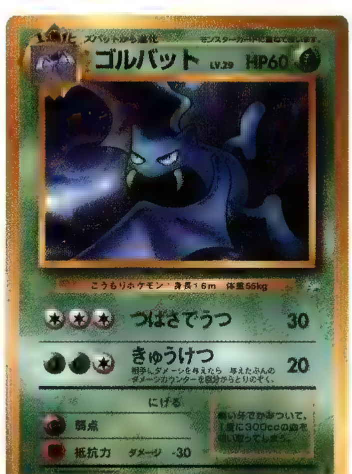
◆逃げるのにエネルギーが１個必要ですし、コントロールがちょっとむずかしい「ゴルバット」ですが、せっかく進化もしているのだし、上手に守りながら、ワザを使いましょう。

ズバットから進化

ゴルバット

LV.29／HP60

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●つばさでうつ

●きゅうけつ

相手にダメージを与えたら、与えたぶんのダメージカウンターを、自分からとりのぞく。

◆どちらのワザもエネルギーは３個必要ですが、「きゅうけつ」がそのうち２個が草エネルギーであるのに対し、「つばさでうつ」は色を問いません。しかし、両方のワザをうまく使っていくためにも草エネルギーを２個はつけるようにしたいものです。

◆「つばさでうつ」は単純にダメージを与えるワザです。「きゅうけつ」を使うことを考えなければ、無色２個エネルギーカードを使うことではやい番から出していけます。

◆「きゅうけつ」は、使えるまでに少し時間がかかると思いますが、そのぶん効果的なワザです。ダメージを与えればそのぶんだけ自分からダメージカウンターを取り除けるのです。まずは「つばさでうつ」で少しでも多いダメージを相手に与え、ダメージを受けたら「プラスパワー」を使って「きゅうけつ」でダメージを与えつつ、自分は回復する、というのが望ましい展開です。

ズバットから進化
わるいゴルバット
LV.25／HP50
● ポケモンカード第４弾ロケット団



特殊能力
●こっそりかみつく
この力は、このカードを手札から場に出してポケモンを進化させたとき、1度だけ使える。相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

ワザ
●ふらふらとぶ
相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、20ダメージ。

◆特殊能力［こっそりかみつく］は、場に出たときに１回だけはたらく効果ですが、相手のポケモンに直接ダメージを与えるめずらしい特殊能力です。たとえば「ナツメのユンゲラー（ジム拡２）」の「ライフダウン」でHPがあと10になったポケモンの追撃に、うってつけです。「エリカのピクシー（ジム拡１）」の「ようせいのきせき」と組み合わせて何度も使う工夫も可能です。

◆「ふらふらとぶ」はおもしろいワザです。トレーナーカードの「エリカの香水」で、相手がベンチに出したくなくて、手札に持っているポケモンを出させて、攻めやすいところからベンチに攻撃というのはかなり有効な攻撃です。相手には防ぐ方法があまりなく、思った以上に効果があります。あぶなくなったら逃げやすさを利用してベンチにもどり、次の活躍場面を待つとよいでしょう。

タケシのズバットから進化
タケシのゴルバット
LV.30／HP70
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ
●スピードひこう
●かいてんひこう
相手と相手の控えポケモン全員に、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

◆HP70、逃げるのに必要なエネルギーは１個。ゲームの序盤や中盤に活躍してほしいカードです。「スピードひこう」は、エネルギー１個で使えるので、すぐに進化してもワザを使っていけます。

◆もうひとつのワザ「かいてんひこう」は、強力でおもしろいワザです。相手の対戦ポケモンと相手のベンチのポケモン全員に10ダメージです。防ぐのはなかなかむずかしいでしょう。トレーナーカードの「たたきつけろ！　挑戦状」や「エリカの香水」で相手のベンチを一杯にしておいてから使うと効果的です。

◆「かいてんひこう」のワザをさらに効果的にするためのおすすめのコンボがあります。ベンチの控えポケモンにダメージを与えたら、「ナツメのゲンガー（ジム拡２）」にバトンタッチして、ワザ「ダメージぞうふく」で仕上げをします。また、「ゲンガー（化石）」の特殊能力［のろい］で、ベンチから相手のベンチのポケモンにのっているダメージカウンターを効果的に移動するのもかなり有効な戦略です。

キョウのズバットから進化
キョウのゴルバット
LV.27／HP60
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ
●かみつく
●ひどいおんぱ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

◆「キョウのゴルバット」は、わかりやすい２つのワザを持っています。進化する前の「キョウのズバット（ジム拡２）」のワザのダメージが、ベンチの仲間の数に左右されたのに比べると、安定してワザのダメージを与えることができます。「キョウのゴルバット」は「キョウのズバット」とのつながりでワザを考えるとよいでしょう。たとえば「キョウのズバット」の「むれでおそう」をしていて、仲間の「キョウのズバット」が少なくなってきて、攻撃力が落ちたら、パッと「キョウのゴルバット」に進化して、さらに攻撃を続ける。あるいは、バトル場で「むれでおそう」をしていた「キョウのズバット」がきぜつしてしまったときに、ベンチにいるエネルギーのついていない「キョウのズバット」をバトル場に出して「キョウのゴルバット」に進化させ無色２個エネルギーをつけて「かみつく」で攻撃する。どんな状態からでも、その場面に応じた戦い方をしていけます。進化とエネルギーを上手に組み合わせて「キョウのズバット」、「キョウのゴルバット」のコンビを大活躍させてください。

たねポケモン

ナゾノクサ

LV.8／HP50

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●しびれごな
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●ふえる
自分の山札から「ナゾノクサ」を1枚選び出し、自分のベンチに出す。その後、その山札をよく切る。（ベンチに空きがないとき、このワザは失敗する）

◆ゲームがはじまってすぐにバトル場に出したい「ナゾノクサ」です。「しびれごな」のダメージは10だけですが、うまくコイントスを表にし続けたら、相手プレイヤーはかなり困ってしまうでしょう。マヒ状態はポケモンが自分の番を１回休んでいるようなもので、逃げることもワザを使うこともできないからです。続けてマヒ状態にさせられると、相手プレイヤーのゲームの序盤の戦略が大きく狂っていきます。
◆次に相手側の様子を見ながら「ふえる」で自分のベンチに「ナゾノクサ」を呼んで、進化の準備をしましょう。特殊能力を持っていたり、どくやこんらん状態にするワザを持った、「クサイハナ（ジャングル）」や「わるいクサイハナ（ロケット団）」に進化させてサポートしたり、バトル場で相手の対戦ポケモンを特殊状態にしたりと、いろいろ多彩な攻めが展開できます。「ふえる」が使えるので、たくさんのクサイハナを育てて攻めるデッキには、この「ナゾノクサ」がおすすめです。

たねポケモン

ナゾノクサ

LV.21／HP50

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●ねむりごな
相手を「ねむり」状態にする。
●どくのこな
相手を「どく」状態にする。

◆ゲームの序盤はもちろん、そのあとでも活躍させたい「ナゾノクサ」です。ダメージを与えるワザはありませんが、確実に相手の対戦ポケモンをねむり状態にしたり、どく状態にできるワザを持っています。しかも草エネルギー１個で両方のワザとも使えるのです。
◆HPも50ありますからバトル場に出しても使えます。「マタドガス（緑版）」の「ポイズンミスト」とか、「ゴースト（第１弾）」の「ゆめくい」など、どく状態やねむり状態のポケモンにダメージを多く与える特殊能力やワザとの組み合わせでも力を発揮します。
◆もちろんはじめに言ったように、ゲームがはじまってすぐにバトル場に出して、ねむり、どくと順番に相手の対戦ポケモンを特殊状態にして相手の攻撃を防ぐのも有効な戦略です。ナゾノクサはさらに進化も期待できるのであらゆる場面で役に立つポケモンです。ここぞというときにバトル場へ出しましょう。

たねポケモン

エリカのナゾノクサ

LV.10／HP40

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●へんなこな
コインを投げ、「おもて」なら相手を「こんらん」状態に、「うら」なら「ねむり」状態にする。

◆与えるダメージは10ですが、「へんなこな」は相手の対戦ポケモンを必ずこんらんかねむり状態にします。ダメージ以上にワザの効果に期待できます。
◆ねむり状態とこんらん状態は重ならないので、もし相手の対戦ポケモンをこんらん状態にしたあと、次の番でねむり状態にしたら、前のこんらん状態は消えてねむり状態になります。
◆ワザの効果を使って相手の攻撃を止めつつ、進化の準備をしましょう。「エリカのクサイハナ」にも、相手を特殊状態にするワザがあります。連続で特殊状態にできるように、うまくつないでいくように進化させましょう。

たねポケモン

エリカのナゾノクサ

LV.12／HP40

● ポケモンジム第２弾エリカ



特殊能力

●こうごうせい

このカードについているエネルギーは、すべて「草」エネルギーとしてあつかわれる。この力は、このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態でも、かならずはたらく。

ワザ

●どくのこな

コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

◆特殊能力［こうごうせい］の効果で、ついているエネルギーカードはどの色のエネルギーでも草エネルギーとして扱うことになります。場に出してすぐに無色２個エネルギーカードをつければ、「どくのこな」を使えるのです。

◆多色デッキに入れても問題なくワザを使えますが、進化後は当然この能力は使えませんので、進化を考えているのなら草エネルギーカードをつけていったほうがいいでしょう。「なんでもなおし配合エネルギー」や、「きずぐすり配合エネルギー」をつけたときに便利、程度に考えておいたほうが無難かもしれません。

◆「どくのこな」は相手の対戦ポケモンに20ダメージを与え、さらにコインを投げて表なら相手をどく状態にします。けっこう強いワザですが、進化後にも魅力的なワザがそろっています。「エリカのお付き」を使って進化カードを持ってきて進化させても問題はないでしょう。

たねポケモン

エリカのナゾノクサ

LV.15／HP50

● ポケモンジム第２弾エリカ

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●ちょっとすいとる

自分にのっているダメージカウンターを、１個とりのぞく。

●たまにすいとる

コインを投げて「おもて」なら、自分にのっているダメージカウンターを、１個とりのぞく。

◆持っている２つのワザは、どちらもダメージを回復させる効果のあるワザです。ダメージカウンター１個の少ない回復量とはいえ、相手プレイヤーにとってはHPが50以上もあるように感じられるでしょう。

◆「ちょっとすいとる」は、10ダメージを相手の対戦ポケモンに与えて、自分からは１個のダメージカウンターを取り除きます。「たまにすいとる」は、回復はコイントスで表を出さなくてはいけませんが、20ダメージを相手に与えます。

◆回復効果を戦略に組み込もうとしても、あまりうまくいってくれないでしょう。オマケとして考えておくといいかもしれません。場に出したらエネルギーを順につけていき「ちょっとすいとる」から「たまにすいとる」そして進化するといいでしょう。でもゲームの序盤なら、「ちょっとすいとる」だけでしばらく耐えることができるかもしれませんね。

ナゾノクサから進化

クサイハナ

LV.22／HP60

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●どくのこな

相手を「どく」状態にする。

●くさいにおい

ダメージを与えた後、自分と相手を、それぞれ「こんらん」状態にする。

◆草エネルギー１個で使える「どくのこな」があるので、ナゾノクサからはやめに進化しても、スムーズにワザが使えます。「どくのこな」を使うと、相手の対戦ポケモンは確実にどく状態になります。さらに「くさいにおい」は、エネルギー２個で20ダメージを与えたうえに、相手の対戦ポケモンを確実にこんらん状態にします。うまくするとどくとこんらんの両方の状態にもちこめます。どちらの特殊状態もポケモンチェックで自動的に回復するわけではないので、相手プレイヤーもかなり手こずるでしょう。

◆しかし、「くさいにおい」を使うと、この「クサイハナ」自身もこんらん状態になってしまうので、攻撃するときは「なんでもなおし」や「なんでもなおし配合エネルギー」などの回復手段をデッキに入れておくといいでしょう。もちろん進化してこんらん状態から回復するというのもいいですね。HP60は、ナゾノクサから進化してHPが10しか増えていませんので、戦い方にじゅうぶん注意が必要です。

ナゾノクサから進化

わるいクサイハナ

LV.21／HP50

● ポケモンカード第４弾ロケット団



特殊能力

●くさいかふん
この力は、自分の番ごとに1回使える。コインを投げて「おもて」なら、相手の対戦ポケモンを「こんらん」状態にする。「うら」なら、自分の対戦ポケモンを「こんらん」状態にする。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●どくのこな
相手を「どく」状態にする。

◆この「わるいクサイハナ」は、まず特殊能力［くさいかふん］で相手の対戦ポケモンをこんらん状態にしてから、「どくのこな」を使ってさらに相手をどく状態にまでしてしまう、というのが理想の流れです。しかし、［くさいかふん］はコイントスで裏を出してしまうと、相手ではなく自分の対戦ポケモンがこんらん状態になってしまいますので「なんでもなおし」などの回復手段は用意しておいたほうがいいでしょう。

◆［くさいかふん］はベンチで使うこともできます。こんらん状態になっても逃げやすいように、逃げるために必要なエネルギーのないポケモンをバトル場に出して戦わせ、「わるいクサイハナ」はベンチでサポートにまわると効果的です。また、複数の「わるいクサイハナ」がいれば、その数ぶんだけコイントスをすることができます。１回目で裏を出してしまったとしても、さらにまたコイントスにチャレンジできるというわけです。

エリカのナゾノクサから進化

エリカのクサイハナ

LV.24／HP60

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●ヒーリングかふん
コインを投げて「おもて」なら、自分にのっているダメージカウンターを、4個とりのぞく。

●ミラクルかふん
コインを投げて「おもて」なら、「どく・ねむり・マヒ・こんらん」の中から1つを選び、相手をその状態にする。

◆「ヒーリングかふん」の回復力はたいしたものです。コイン判定が必要なのは、エネルギー１個で使えるワザですからしかたのないところです。コインが表か裏かで運命が大きく分かれますね。「ヒーリングかふん」を使うときには、４個前後のダメージカウンターがのっている場合が多いでしょうから裏なら回復できず、絶体絶命です。

◆もうひとつのワザは「ミラクルかふん」で、なんと相手の対戦ポケモンをこちらの望む特殊状態にしてしまうという、とても強烈なワザです。自分のデッキの特殊能力、ワザや効果、トレーナーカードとうまく組み合わせるようにして、効果を倍増させましょう。「ミラクルかふん」の効果もコイントスなので確実ではありませんが、ダメージが30あるので、相手の対戦ポケモンを特殊状態にできなくてもバトル場でじゅうぶん戦っていけます。

エリカのナゾノクサから進化

エリカのクサイハナ

LV.28／HP70

● ポケモンジム第２弾エリカ



ワザ

●ゆめみのまい
ダメージを与えた後、自分と相手を、それぞれ「ねむり」状態にする。

●くさいにおい
ダメージを与えた後、自分と相手を、それぞれ「こんらん」状態にする。

◆ポケモンチェックで消える可能性のあるねむり状態と、ポケモンチェックでも回復しないこんらん状態では、同じ特殊状態でも相手プレイヤーに与えるプレッシャーの大きさがちがいます。

◆この「エリカのクサイハナ」の持っているワザはどちらも、相手のポケモンだけでなく自分自身も特殊状態にします。「ゆめみのまい」はねむり状態に、「くさいにおい」はこんらん状態にします。「タマムシシティジム」は必ず用意しておきたいカードです。そうすれば自分は特殊状態から回復しつつ、相手の対戦ポケモンは特殊状態になるようにして、バトルを続けられます。

◆もし回復手段がない場合は、２つのワザをうまく組み合わせてバトルしましょう。自分がこんらん状態になったら、こんらん状態で「ゆめみのまい」のワザをかけて特殊状態をねむりに変えるとか…。ポケモンチェックで回復する可能性がでてきます。

クサイハナから進化

ラフレシア

LV.30／HP70

● サザンアイランド／トロピカルアイランド



ワザ

●ごくらくかふん

コインを投げて「おもて」なら、自分の控えポケモンを1匹選び、そのポケモンにのっているダメージカウンター2個と、自分にのっているダメージカウンター2個を、それぞれ、とりのぞく。

●さいあくかふん

コインを投げ、「おもて」なら相手を「マヒ」状態に、「うら」なら「こんらん」状態にする。

◆エネルギー１個でワザを使えるラフレシアは、この「ラフレシア」だけです。草エネルギー１個で使える「ごくらくかふん」は、特殊能力のような変わった効果を持つワザで、自分と自分のベンチのポケモン１匹のダメージカウンターをそれぞれ２個ずつ取りのぞくことができます。２個取れるのですから自分の場にとって大きな回復力です。もちろんコイントスを表にしないとだめですが……。

◆「ごくらくかふん」が平和なワザだとすれば、地獄のワザは「さいあくかふん」です。コインが表でも裏でも、相手の対戦ポケモンが特殊状態になってしまいます。基本ダメージが30あるので、かなりの攻撃力です。こんらん状態にしろマヒ状態にしろ相手の対戦ポケモンは動きにくくなるのでゲームの中盤以降でもかなり有利なバトルができます。一気に勝利への道をつかむことも可能かもしれません。

クサイハナから進化

ラフレシア

LV.35／HP80

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



特殊能力

●ヒーリング

この力は、自分の番ごとに1回使える。コインを投げて「おもて」なら、自分の場のポケモンを1匹選び、そのポケモンからダメージカウンターを1個とりのぞく。このカードが「ねむり･マヒ･こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●はなびらのまい

コインを3枚投げ、「おもて」の数×40のダメージ。その後、自分を「こんらん」状態にする。

◆特殊能力［ヒーリング］は、コイントスで表を出せば、自分の場のポケモンからダメージカウンターを１個取ることのできる効果です。もちろん［ヒーリング］を持ったこの「ラフレシア」が自分の場にいる数ぶん、コイントスができますから、３匹いたら３回できます。ダメージカウンターを取りのぞくポケモンは自分の場のどのポケモンでもよいので有効に使いましょう。

◆ワザ「はなびらのまい」は、コイントスとはいえ３回投げて、40×表が出た数ぶんのダメージを相手に与えるのですから、決まれば強烈なダメージとなります。３回のうち２回か１回出るのがふつうの確率とすると、40か80ダメージを与えられるのですから、けっこうたよりになります。コイントスをしているときは、相手プレイヤーもドキドキしますよね。でも、ワザを使ったあとにこの「ラフレシア」自身がこんらん状態になってしまうので、「なんでもなおし」などでサポートしておかないと、そのあとのバトルが苦しいかもしれません。HPが80もありますから、ダメージを回復しながら戦えば、かなり長くバトル場で戦い続けることができるでしょう。

わるいクサイハナから進化

わるいラフレシア

LV.29／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



特殊能力

●アレルギーかふん

このカードが場にいるかぎり、おたがいのプレイヤーは「トレーナーカード」を使うことができない（すでに場に出ている「トレーナーカード」には影響はない）。このカードが「ねむり･マヒ･こんらん」状態のとき、この力は消える。

ワザ

●はなびらのうず

コインを3枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。2枚以上「おもて」なら、自分は「こんらん」状態になる。

◆「わるいラフレシア」が場にいるかぎり、特殊能力［アレルギーかふん］の効果でトレーナーカードが使えなくなってしまいます。「わるいラフレシア」が場に出ると、戦い方が大きく変わってきます。トレーナーカードに戦略をたよっているデッキは、戦力が大きくダウンします。ただし、自分もトレーナーカードを使えなくなるので、それを考えたデッキの組み方をしなければなりません。自分自身の進化を助けるトレーナーカードを入れる必要はありますが、トレーナーカードは少なめに選びましょう。この「わるいラフレシア」を使うときはプレイヤーのデッキ作成能力が試されます。

◆「はなびらのうず」は、コイントスを３回して、表の数×30のダメージですから、相当にきついワザです。コイントスが２回以上表だと、自分自身がこんらん状態になるというマイナス要素もあります。万が一のことを考えて、「プクリン（青版）」の特殊能力［てだすけ］や「なんでもなおし配合エネルギーカード」でサポートするように準備しておくとよいでしょう。

エリカのクサイハナから進化

エリカのラフレシア

LV.34／HP80

● ポケモンジム第２弾エリカ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆「メガドレイン」は、攻撃しつつ回復するという攻守が一体となったワザです。対戦してみるとわかりますが、HPが80もあって、同じ番で回復しながら攻撃するので、ものすごく攻めにくく倒しにくいポケモンです。さらに追い打ちをかけて「きずぐすり」などを使っていくと相手プレイヤーは途方にくれてしまうほどです。
◆特殊能力［ぼうぎょかふん］は、相手側の攻撃をけんせいする効果があります。「エリカのラフレシア」にダメージを与えたら、攻撃をした相手の対戦ポケモンがこんらん状態になってしまう可能性があるからです。使う側にとってはふつうに使っていけばよいのですが、対戦する相手プレイヤーはこの「エリカのラフレシア」を攻めるのにいろいろ工夫が必要になってきます。

特殊能力

●ぼうぎょかふん
このカードがバトル場でワザによるダメージを受けたとき、（それによってこのカードが「きぜつ」しても）コインを投げて「おもて」なら、ダメージを与えたポケモンを「こんらん」状態にする。この力は、このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態でも、かならずはたらく。

ワザ

●メガドレイン
相手にダメージを与えたら、その半分（切り上げ）のダメージカウンターを、自分からとりのぞく。

たねポケモン

パラス

LV.8／HP40

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆バトル場に出てすぐに、無色２個エネルギーカードをつけることができれば、いきなり20ダメージ与えられます。無色２個エネルギーカードは進化したあと、ジャングルの「パラセクト」のワザでも使っていけますから、思い切ってつけて攻めていきましょう。
◆草エネルギー２個で使える「キノコのほうし」は、相手の対戦ポケモンを確実にねむり状態にできるのですが、ダメージを与えることはできません。ねむり状態は相手プレイヤーがポケモンチェックの間に回復することもあるので、戦い方がむずかしいところです。相手の対戦ポケモンをねむり状態にしておいて、すぐに進化をめざしましょう。

ワザ

●ひっかく
●キノコのほうし
相手を「ねむり」状態にする。

たねポケモン

パラス

LV.15／HP50

● 拡張シート第１弾青版



◆エネルギーを１個つけて、すぐさま「ひっかく」。エネルギーの色を選びませんからとにかく攻めやすいでしょう。ジャングルの「パラセクト」に進化して「きりさく」を使うつもりなら、とくに草エネルギーにこだわる必要はありません。
◆この「パラス」には他に大切な役割があります。「ほうしをとばす」で、山札からベンチに仲間、つまり他のパラスを呼んでくることです。「ほうしをとばす」のワザに必要なのは、草エネルギー１個ですから、バトル場に出た最初の自分の番にパラスを呼ぶことができます。最初に配られた手札に、たねポケモンがこの「パラス」しかいなくても心配することはありません。ベンチにもう１匹のパラスを呼んで自分の場を充実させましょう。HP50なので攻撃せずに仲間を呼び続けてもいいのですが、あまり仲間を呼んでいると危険です。タイミングを見てベンチにもどりましょう。

ワザ

●ひっかく
●ほうしをとばす
自分の山札から「パラス」を選び出し、ベンチに出す。その後、その山札をよく切る。（ベンチに空きがないとき、このワザは失敗する）

たねポケモン

エリカのパラス

LV.17／HP50

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●はさむ

●きけんなほうし

コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にし、相手の控えポケモン全員に、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

◆使いやすいワザと、変わったワザとの組み合わせで、なかなか魅力的な「エリカのパラス」です。

◆「はさむ」は何も考えずに使っていける、ダメージのみのわかりやすい単純明快なワザです。「きけんなほうし」は草エネルギーが２個必要ですが、コイントスで表を出せば相手の対戦ポケモンをどく状態にしたうえに、相手のベンチのポケモン全員に10ダメージを与えます。相手の対戦ポケモンも、ベンチのポケモンも両方攻撃できるのは、なかなかいい感じです。

◆エネルギーカードがついていなくて、しかも逃げるのにエネルギーを多く必要とするポケモンが相手のベンチにいたら、「突風」でバトル場に呼び出すとより効果的です。

パラスから進化

パラセクト

LV.28／HP60

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●キノコのほうし

相手を「ねむり」状態にする。

●きりさく

◆ワザのひとつは、ジャングルの「パラス」とまったく同じ「キノコのほうし」です。ワザを使うためのエネルギーの種類も必要な個数もまったく変わっていません。

◆「キノコのほうし」は相手を確実にねむり状態にできるので、状況に応じてうまく使い分けていきましょう。「きりさく」に必要なエネルギーが足りない場合や、相手の対戦ポケモンがワザによるダメージを受けない、たとえば「ラッキー（第１弾）」がワザ「まるまる」の効果を発揮している場合などに使うといいワザです。

◆もちろん、ジャングルの「パラス」のときに草エネルギーを使わず、この「パラセクト」になっても「きりさく」だけ使うというやり方もできます。ジャングルの「パラス」と「パラセクト」は、草エネルギーの入っていないデッキでも活躍できそうです。

◆同じ名前のワザを持つポケモンがほかにもいるので、「カツラのクイズその３」と組み合わせてデッキをつくると楽しいかもしれませんね。

パラスから進化

パラセクト

LV.29／HP60

● 拡張シート第１弾青版



ワザ

●どくのほうし

相手を「どく」状態にする。

●きゅうけつ

相手にダメージを与えたら、与えたぶんのダメージカウンターを、自分からとりのぞく。

◆まず草エネルギー２個で「どくのほうし」。ダメージを与えつつ確実に相手の対戦ポケモンをどく状態にするワザはなかなか強烈です。ゲームの中盤以降で相手の対戦ポケモンが大型になり、逃げるためのエネルギーを多く必要とする場合によく効くワザです。ベンチに待機していて、「ここだ！」というときに出ていく戦略がとても有効です。うまくどく状態にできたら、今度は「きゅうけつ」を使い、ダメージを与えつつねばりましょう。与えたダメージぶんそのままダメージを回復することができるすごいワザです。「プラスパワー」をつければ、相手にプラス10ダメージ、自分はプラス10多くダメージを回復できます。攻撃しつつ回復するワザの強さは、使ってみないと実感できないものです。一度使ってみてくださいね。ゲーム中、ほとんどの場面で活躍が期待できます。

たねポケモン
コンパン
LV.12／HP40
● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ
●しびれごな
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●きゅうけつ
相手にダメージを与えたら、与えたぶんのダメージカウンターを、自分からとりのぞく。

◆ゲームのはじめに、先攻をとれたらこの「コンパン」は威力を発揮します。草エネルギーを１個つけて「しびれごな」。コイントスで表が出れば、こちらにとっての理想的な流れですが、相手プレイヤーには相当にきつい攻撃です。次の番にエネルギーをさらにつけて「きゅうけつ」といきたいところです。
◆もちろんHPが低めなこともありバトル場で長くは戦えないので、逃げるのに必要なエネルギーが１個なのを利用して、ベンチにもどって進化の準備をしましょう。しかし相手がマヒ状態になり続けていたら、そのままバトル場で進化してしまえばよいのです。コンパンから進化するモルフォンもワザに必要なエネルギーは少なめですから、進化してもすぐにワザを使うことができます。「きずぐすり」や「ディフェンダー」などを使いながら、上手に進化させるのがこの「コンパン」をいかすコツです。

たねポケモン
コンパン
LV.15／HP50
● 拡張シート第３弾緑版



ワザ
●かなしばり
コインを投げて「おもて」なら、相手のワザを1つ選ぶ。次の相手の番、そのポケモンは、そのワザを使えない。
●サイケこうせん
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

◆HPが50あるのでバトル場で少し安心の「コンパン」です。まずエネルギーを１個つけて、「かなしばり」です。序盤戦なら相手の対戦ポケモンについているエネルギーの数などを見れば、次の相手の番にどのワザを使ってくるかだいたいわかりますよね。「かなしばり」で相手のワザをポイント的に封じてしまいましょう。
◆続けて次の自分の番に、エネルギーをつけて「サイケこうせん」。コイントスで表を出して相手の対戦ポケモンをこんらん状態にできたら、ゲームの序盤をかなり有利にすすめることができるでしょう。とうぜん進化を考えておきますが、コイントスで表を出せば、じゅうぶん活躍するポケモンです。相手の対戦ポケモンをこんらん状態にしておいて、そのあいだにモルフォンに進化しましょう。

たねポケモン
ナツメのコンパン
LV.13／HP40
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ
●どくのしょっかく
相手を「どく」状態にする。
●はかいビーム
コインを投げて「おもて」なら、相手についている「エネルギーカード」を1枚選び、トラッシュする。

◆「どくのしょっかく」はエネルギー１個で相手の対戦ポケモンを確実にどく状態にします。ワザで直接ダメージを与えられませんが、どく状態にすることで間接的に相手にダメージを与えられます。
◆相手をどく状態にしたら「はかいビーム」を使いたいところです。「はかいビーム」は20ダメージのほかに、コイントスに成功すれば相手の対戦ポケモンについているエネルギーカード１枚をはがすことができます。
◆コンパン、モルフォンを中心として組んだデッキは、大きなダメージを与えるワザがないので長期戦になりがちですが、ワザの効果などで相手を足止めし、戦いを有利にすすめる戦略がとれます。ワザでエネルギーカードをはがしつつ、さらに「エネルギー・リムーブ」などで相手の攻撃を少しおさえ、じっくり戦って勝利をものにしましょう。

コンパンから進化

モルフォン

LV.22／HP60

● 拡張シート第２弾赤版



ワザ

●たつまきおこし
相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。その後、自分の控えポケモンから１匹を選び、自分と入れ替える。(控えがいない側は、入れ替えをしない)

●レインボーパウダー
コインを投げ、「おもて」なら相手を「マヒ」状態に、「うら」なら「どく」状態にする。

◆「たつまきおこし」は「ポッポ（第１弾）」や「ピジョン（第１弾）」の使う「ふきとばし」に似た効果のワザですが、相手の対戦ポケモンがベンチのポケモンと入れ替わった後に、この「モルフォン」もベンチのポケモンと入れ替わります。相手にダメージを与えた後、ベンチに逃げることができるので、ダメージカウンターがたまってきて、次の相手の番の攻撃を受けきれないときなどに最適のワザです。自分のベンチのポケモンと、相手のベンチのポケモンの様子をよく判断して、ワザを使いましょう。

◆「レインボーパウダー」は、ダメージを与えると同時に、どくかマヒ状態のどちらかの効果を与えます。コイントスでどちらかに決まるので思うとおりにはなりませんが、思っているよりずっと大きな効果があります。基本20ダメージもありますからね。相手がどく状態を消すためにベンチにもどっても、また次の相手の対戦ポケモンを、どくかマヒ状態にすることができます。相手プレイヤーは対応に追われてしまうでしょう。

コンパンから進化

モルフォン

LV.28／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



特殊能力

●へんしょく
この力は、自分の番ごとに１回使える。このカードの「色（タイプ）」を、おたがいの場にいるポケモンのどれかと同じ「色（タイプ）」に変える。このカードが場をはなれるまで、この効果はつづく。このカードが「ねむり･マヒ･こんらん」状態のとき、この力は使えず、このカードはもとの「色（タイプ）」にもどる。

ワザ

●りんぷん
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」と「こんらん」の両方の状態にする。

◆特殊能力［へんしょく］をうまく使って、対戦相手の弱点の色に変色できれば、ワザの「りんぷん」が効率のよいワザになります。相手の弱点となる色に変わることで基本の10ダメージを20ダメージにして相手に与えることができます。おまけにコイントスで表を出せば、なんと相手の対戦ポケモンはどくとこんらんの両方の特殊状態になってしまうのです。これは実に強烈な攻撃です。

◆［へんしょく］で覚えていてほしいことがあります。それは、自分の場だけでなく、相手の場にいるポケモンの色にも［へんしょく］できるということです。たいていの場合、相手の場には２色以上のポケモンがいることが多いでしょう。そこを利用すれば、自分のデッキにたくさんの色のポケモンを入れなくても、思った以上に相手の弱点の色に［へんしょく］することができます。［へんしょく］しても、相手の対戦ポケモンがその色を弱点にしていなければ、何にもなりません。そして、［へんしょく］では無色のポケモンになることはできませんので、注意しておいてください。

ナツメのコンパンから進化

ナツメのモルフォン

LV.24／HP60

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●かいふくりんぷん
コインを3枚投げ、「おもて」の数ぶんのダメージカウンターを、自分と自分の控えポケモン全員から、それぞれ、とりのぞく。

●げんかくおんぱ
コインを2枚投げ、1枚でも「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

◆「ナツメのモルフォン」は本当におもしろいワザを持っています。どちらのワザもエネルギー１個で使えますが、草と超のそれぞれ異なる色のエネルギーが必要となります。

◆「かいふくりんぷん」は草エネルギー１個で使えるワザで、自分の場にいるポケモン全員から、３枚投げたコインの表の数ぶんだけダメージカウンターを取りのぞきます。３回表を出すと、それぞれ３個ですから５匹いて全員に３個以上ダメージがのっていたら、この「ナツメのモルフォン」自身も含めると、最高18個のダメージカウンターが自分の場から消えることになります。逃げるのに必要なエネルギーもいりませんから、いつでも回復のためにだけ登場して、「かいふくりんぷん」を使ってもいいくらいです。

◆「げんかくおんぱ」は、「ナツメのコンパン（ジム拡２）」のときに超エネルギーをつけておけば、進化してもすぐ使えるワザです。コイントス２回のうち、１回でも表なら成功です。相手の対戦ポケモンをかなりの確率でこんらん状態にできてしまうワザですから、相手が「なんでもなおし」でなおしてきても、またこんらん状態にすればよいのです。

たねポケモン

マダツボミ

LV.10／HP40

● 拡張シート第３弾緑版



◆ウツドン、ウツボットへの進化のたねポケモンとして最初に選びたい「マダツボミ」です。持っているどちらのワザも、次の相手の番を１回しのぎたいときに使いますが、どちらを選ぶかが悩むところです。両方のワザともにコイントスが必要です。

◆「ゆれる」は、コイントスに成功したらダメージは受けませんが、効果は受けますので、相手のワザをよくチェックしましょう。ワザの効果を受けると困る場合は、「しびれごな」で相手のマヒ状態をねらいます。ただし、マヒ状態だと「ポケモンいれかえ」や「なんでもなおし」などのトレーナーカードで回復されてしまう可能性もあります。相手のワザと相手プレイヤーの手札を想像しながら、使うワザを選びましょう。進化するまで、まさにあなたの腕の見せどころです。

ワザ

●ゆれる
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはダメージを受けない。（ダメージ以外の効果は受ける）

●しびれごな
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

たねポケモン

マダツボミ

LV.11／HP40

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆HP40ですし、攻撃力もあまりありませんが、草エネルギー１個で使える「なかまをよぶ」をどんどん使いましょう。ディフェンスをしながらできるだけマダツボミを呼んで、ウツドンに進化させます。「なかまをよぶ」は、拡張シート緑版の「マダツボミ」も呼べるので、デッキを構成するときにジャングルの「マダツボミ」だけにするのか、拡張シート緑版の「マダツボミ」と半々にするのか、いろいろ考えてみましょう。

◆苦しくなったらウツドンに進化して反撃開始です。ウツドンに進化しても、エネルギー１個で使えるワザがあるので安心です。進化してスムーズにバトルしていくことができます。

ワザ

●つるのムチ

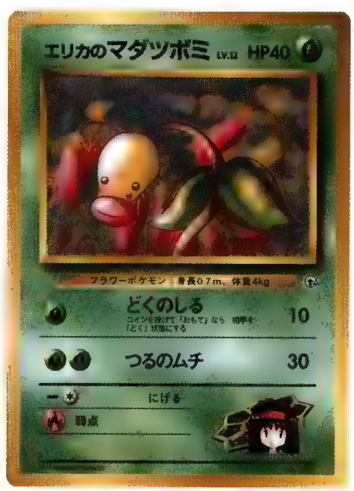
●なかまをよぶ
自分の山札から「マダツボミ」を１枚選び出し、自分のベンチに出す。その後、その山札をよく切る。（ベンチに空きがないとき、このワザは失敗する）

たねポケモン

エリカのマダツボミ

LV.12／HP40

● ポケモンジム第２弾エリカ



◆HP40ですが、バトル場で戦わせてみたい「エリカのマダツボミ」です。コイントスさえ表にすれば、かなりHPの高いポケモンまでできぜつさせることができます。まず、最初の自分の番に、草エネルギーカードを１枚つけて、「どくのしる」で10ダメージを与え、相手の対戦ポケモンをどく状態にします。次の自分の番に、草エネルギーカードがつけば、「つるのムチ」で30ダメージ。次の相手の番までにどく状態のダメージと合わせて70ダメージを与えることが可能です。決まればけっこう使っていて快感があります。使ったことのない人は、一度試してみるといいと思います。「エリカのウツドン」に進化して、さらに強いダメージのワザ「つるのムチ」を打つとか、先の展開でもかなり攻撃的で、楽しめます。

ワザ

●どくのしる
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

●つるのムチ

たねポケモン

エリカのマダツボミ

LV.13／HP40

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



特殊能力

●ようぶんきゅうしゅう

この力は、自分の番ごとに1回使える。自分の場にいるポケモンについている「草」エネルギーカードを2枚選び、それをはがしてこのカードにつける。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●のびるつる

相手の控えポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。（相手に控えがいないとき、このワザは失敗する）

◆この「エリカのマダツボミ」には、自分にエネルギーカードがついていなくても特殊能力［ようぶんきゅうしゅう］を使うことで、自分の場のほかのポケモンから草エネルギーカードを移動してくることができます。「フシギバナ（第１弾）」の特殊能力［エナジートランス］には及びませんが、進化する前に使って、さらにエネルギーカードを１枚手札からつければ、一気に３枚のエネルギーカードをつけられることになります。「ポケモン育て屋さん」を使って「エリカのウツボット」に進化してしまうのもいいでしょう。場に出てから２回目の自分の番で、いきなり２進化ポケモンがワザを使える状態になります。

◆「のびるつる」は、相手の場の控えポケモンを１匹選んで10ダメージを与えることができるワザです。このワザを使ってバトル場で戦うというよりは、特殊能力を使って自分の進化するときのエネルギー不足をサポートすることに集中するべきでしょう。ただし、ほかの自分の場のポケモンに草エネルギーカードがついていることが前提になりますが。

たねポケモン

エリカのマダツボミ

LV.15／HP50

● ポケモンジム第２弾エリカ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●へなへなタックル

自分にも10ダメージ。

◆マダツボミ、エリカのマダツボミのカードの中でも最も高いHPですが、「へなへなタックル」で自分にダメージがくることを考えると、HPは50より少ないと考えた方がいいでしょう。

◆「へなへなタックル」はどの色のエネルギーでも使うことができます。エネルギー１個で20ダメージも与えることができるため重宝しますが、自分も10ダメージを受けてしまいます。この10ダメージが後で苦しくなる要因となることが多く、たねポケモンの段階でなんとか回復させておきたいところです。また、ワザはどの色のエネルギーでも使えますが、進化後に持っているワザを見ても、結局草エネルギーを必要とするのがわかります。できれば草エネルギーカードをつけて「へなへなタックル」を使うようにしたいですね。

マダツボミから進化

ウツドン

LV.23／HP60

● 拡張シート第３弾緑版



ワザ

●さいせい

自分にのっているダメージカウンターをすべてとりのぞく。その後、自分についている「進化カード」と「エネルギーカード」をすべてトラッシュして、「たねポケモン」にもどる。

●ようかい

コインを投げて「おもて」なら、相手についている「エネルギーカード」を1枚選び、トラッシュする。

◆「ようかい」は基本20ダメージを与えたうえに、コイントスで表を出せば、相手の対戦ポケモンのエネルギーカードをトラッシュできるワザです。ゲームの中盤以降の勝負どころでは、エネルギーカードを１枚トラッシュされただけで、相手の戦略が大きく崩れてしまうこともあります。さらに「エネルギー・リムーブ」と合わせて使えば、相手の場のポケモンを決定的なエネルギー不足に追い込めます。

◆「さいせい」は、この「ウツドン」をマダツボミの状態にもどすワザです。残りのHPがぎりぎりのときに、ダメージカウンターを全部とってマダツボミにもどれば、多少時間をかせぐことができます。そのあとにもう１回、ウツドンに進化しなおしてもよいでしょう。ダメージカウンターがのっていないとはいえ、マダツボミのHPでは不安が残ります。相手のワザや、場の様子を見てワザを使いましょう。どちらのワザも、よく相手の対戦ポケモンと場の状況を読んで使っていきたいものです。

マダツボミから進化

ウツドン

LV.28／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆HPが高く、ワザに必要なエネルギーは少なめで、とても使いやすい1進化ポケモン「ウツドン」です。ワザに必要なエネルギーは最大で草エネルギー２個です。マダツボミから進化してくることを考えると、いきなり「はっぱカッター」を使っていくこともじゅうぶん可能です。

◆「はっぱカッター」は30ダメージを安定して与えつづけることができます。草ポケモンを弱点としたポケモンは比較的多くいるため、この30ダメージが倍になることもよくあります。けっこう相手をきぜつさせることの多いワザではないでしょうか。

◆まずはダメージを与えつづけ、余裕が少し出てきたら「どくのこな」を使ってみるといいでしょう。確実さのないコイントスなので、重要な場面では「はっぱカッター」で確実にダメージを与え、相手が「ディフェンダー」をつけたり、ダメージを受けない状態にあるときは、「どくのこな」にチャレンジしてみましょう。

ワザ

●どくのこな
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。
●はっぱカッター

エリカのマダツボミから進化

エリカのウツドン

LV.26／HP60

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆ただ10ダメージを与える「よだれ」と、この「エリカのウツドン」のメインである「さそってとかす」の２つのワザがあります。「よだれ」はエネルギーを１個つけて後が続かない場合に使っていくくらいでしょう。進化したときにはすでにエネルギーがじゅうぶんついていることが多いので、あまり使う機会はないかもしれませんね。

◆「さそってとかす」は、まるで「突風」の効果がそのままワザについたような感じがあります。相手のベンチからバトル場にポケモンを出させてからダメージを与えます。新しくバトル場に出すポケモンはこの「さそってとかす」を使っているプレイヤーが選べますので、ダメージを効果的に与えられるポケモンを選ぶといいでしょう。ただ、バトル場にいるポケモンにはこのワザではダメージを与えられないので、もし与えたい場合は、まず「突風」を使ってベンチへ飛ばすか、素直に「よだれ」を使って地道にダメージを与えていくしかありません。

ワザ

●よだれ
●さそってとかす
ダメージを与える前に、相手の控えポケモンを1匹選び、相手と入れ替える。（ダメージは新しい対戦ポケモンに与える。相手に控えがいないとき、このワザは失敗する）

エリカのマダツボミから進化

エリカのウツドン

LV.30／HP70

● ポケモンジム第２弾エリカ



◆もう１枚の「エリカのウツドン」よりも、HPと与えるダメージは大きいのですが、そのぶんこちらのほうがワザを使うのと、逃げるのに必要なエネルギーも多くなっています。

◆「ねむけどく」は確実に相手をどくとねむりの２つの特殊状態にしてしまうワザです。ダメージはありませんが、どくの効果で相手にダメージがのっていきます。さらに、ねむりの効果までありますので、相手は自分の番で逃げることもできない可能性まででてきます。そして次の自分の番には草エネルギーカードを１枚つけて「つるのムチ」を使いましょう。相手がどく状態のままなら、合わせて70ダメージを相手は受けていることになります。かなりの数のポケモンがきぜつしてしまうダメージ量で、さらにここから進化もできるかと思うと驚かされます。むしろ進化はせず、このまま戦ったほうが強いのではないかと思ってしまうくらいです。実際にウツドンのままでも、じゅうぶん戦っていくことができます。

ワザ

●ねむけどく
相手を「どく」と「ねむり」の両方の状態にする。
●つるのムチ

ウツドンから進化

ウツボット

LV.42／HP80

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●さそうかおり
相手の控えポケモンを1匹選び、相手と入れ替える。(相手に控えがいないとき、このワザは失敗する)

●ようかいえき
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このワザを受けた相手は「にげる」ことができない。

◆「さそうかおり」は、トレーナーカードの「突風」と同じ効果を持ったワザです。使うのにエネルギーが１個ですむのと、コイントスを必要としないところが長所です。相手のベンチのポケモンを選べるのもよいところです。

◆「ようかいえき」はコイントスで表なら、相手の対戦ポケモンが逃げることができなくなるので、「さそうかおり」でバトル場に出してきたポケモンを逃がさないようにできます。「ようかいえき」は基本ダメージが20なので、相手をきぜつさせるのはなかなかたいへんかもしれませんが、ベンチにいて特殊能力を使っているサポート専門のポケモンにはエネルギーがついていない場合もあるので、「ようかいえき」で攻めきれるかもしれません。すでにどく状態になっている相手に対して「ようかいえき」を使うのも効果的です。

エリカのウツドンから進化

エリカのウツボット

LV.37／HP80

● ポケモンジム第２弾エリカ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



特殊能力

●かおりのわな
この力は、自分の番ごとに1回使える。コインを投げて「おもて」なら、相手の控えポケモンから1匹を選び、相手の対戦ポケモンと入れ替える。相手に控えがいないときや、このカードが「ねむり･マヒ･こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●はっぱカッター

◆強い！　の一言ですべてを言いあらわせてしまう気もする「エリカのウツボット」です。２進化ポケモンですが、「エリカのお付き」を使うことで何の問題もなく進化系をそろえて進化させることができるでしょう。

◆特殊能力［かおりのわな］は、コイントスで表を出せば、相手のベンチのポケモンをバトル場に出させる「突風」と同じような効果を持っています。そして「はっぱカッター」は安定して50ダメージを与えることができます。

◆何よりこの「エリカのウツボット」は、サポートしてくれるカードが多いのが特徴です。エネルギーカードをつけるときは、進化前に「エリカのマダツボミ（ジム拡張第１弾）」の特殊能力［ようぶんきゅうしゅう］、そして進化には「エリカのお付き」や「ポケモン育て屋さん」。攻撃面では「ポケモンの笛」を使って「はっぱカッター」で確実に倒せるポケモンをベンチに出させ、［かおりのわな］でバトル場に呼んできましょう。さらに「タマムシシティジム」の効果も利用できますね。

たねポケモン

ベトベター

LV.10／HP40

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●どくガス
相手を「どく」状態にする。

●ねばりつく
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加して、相手を「マヒ」状態にする。

◆「どくガス」は、コイントスなしで相手の対戦ポケモンを必ずどく状態にします。「ねばりつく」はコイントスで表を出せば相手をマヒ状態にします。

◆草エネルギー１個で「どくガス」が使えますから、バトル場に出してすぐ活躍できます。相手の対戦ポケモンにとってバトル場に出ていきなりどく状態になると、攻める前に、どく状態の回復をしなくてはならないので、攻撃がおそくなります。そして、次の自分の番に草エネルギーを１個追加して「ねばりつく」。コイントスで表を出せて、相手の対戦ポケモンがどく状態を回復していなければ、どくとマヒ状態のまま、６個のダメージカウンターがのっている状態で、相手プレーヤーは３回目の番を迎えることになります。理想の流れですが、それだけの可能性があるんです。

たねポケモン

ベトベター

LV.15／HP50

● 拡張シート第２弾赤版



ワザ

●ベトベトえき
相手に「ベトベトマーカー」がのっていなければ、１つのせる。(「ベトベトマーカー」をのせているポケモンは、「にげる」ときトラッシュするエネルギーが、１個ぶん多く必要になる)

●どくえき
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

◆変わったマーカーを使うワザ「ベトベトえき」がまず目立ちます。ダメージはありませんが、相手にベトベトマーカーがのっていない場合だけ、のせることができます。相手はこれで逃げるために必要なエネルギーが１個増えてしまうのです。さらに「ロケット団の特訓ジム」と組み合わせればもう１個増やすことができますね。その場合、自分は「ポケモンいれかえ」や、「ドードリオ（ジャングル）」の特殊能力［にげるサポート］等でフォローするといいでしょう。

◆相手にまずベトベトマーカーをのせて逃げにくくしたら、次は「どくえき」です。相手は逃げられず、どくのダメージを受けつづける可能性が高くなります。しかし、コイントスが必要なため、無理にこの「ベトベター」でワザを使いにいかず、ベンチのポケモンと入れ替えて攻撃してもらうほうがいいかもしれません。

◆どちらのワザも草エネルギー１個で使えるのが利点ですから、最初から「どくえき」を使っていく場面もとうぜんあるでしょう。

ワザ解説

マーカー、カウンターをつかうワザ

ポケモンのワザには、「○○マーカーをのせる」と説明文にかかれていることがあります。
ポケモンのワザなどによって与えられる効果など、ベンチにもどっても消えない効果のめじるしとして使うのが、マーカーやカウンターです。
拡張シートのシリーズでふえた、マーカーとカウンターを必要とするワザを整理します。

★マーカー、カウンターのルール

- マーカー、カウンターは特に指示されないかぎり、カードにのせたり、取りのぞくことはできません。
- ポケモンが進化したり、退化したら、そのポケモンにのっているカウンターやマーカーをすべて取りのぞきます。ただしダメージカウンターだけは、進化しても退化しても、そのまま受けつがれます。
- マーカーやカウンターは、おたがいのプレイヤーにわかるものであれば、キャンディやおはじきなど、何をつかってもOKです。



ガラガラ★拡張シート第2弾赤版

「ほねさがし」
このカードに「ほねカウンター」がのっていなければ、１つのせる。

「ほねこんぼう」
このカードに「ほねカウンター」がのっていないとき、このワザは失敗する。このカードにのっている「ほねカウンター」を1つとりのぞく。その後、コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◀拡張シート第2弾赤版におまけでつけた「ほねカウンター」です。



エレブー★拡張シート第2弾赤版

「ひらいしん」
相手の場にいるポケモンを1匹選ぶ。そのポケモンに「ひらいしんマーカー」がのっていなければ、１つのせる。

「かみなりショック」
「ひらいしんマーカー」をのせているすべてのポケモンに、それぞれ20ダメージ。(このワザのダメージは「弱点・抵抗力」の影響を受ける)

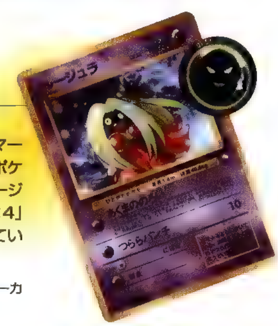
◀拡張シート第2弾赤版におまけでつけた「ひらいしんマーカー」です。



ベトベター★拡張シート第2弾赤版

「ベトベトえき」
相手に「ベトベトマーカー」がのっていなければ、１つのせる。(「ベトベトマーカー」をのせているポケモンは、「にげる」ときトラッシュするエネルギーが、１個ぶん多く必要になる)

拡張シート第2弾赤版におまけでつけた「ベトベトマーカー」です。▶



ルージュラ★プロモーションカード

「あくまののろい」
コインを投げて「おもて」なら、相手に「のろいマーカー」をのせる。「のろいマーカー」をのせているポケモンは、弱点のタイプのポケモンからワザのダメージを受けるとき、弱点の計算を「×2」ではなく、「×4」でおこなう。(「のろいマーカー」が2つ以上のっていても、効果は同じ)

コロコロコミックのおまけカードでつけた「のろいマーカー」です。▶

たねポケモン
ベトベター
LV.17／HP50
● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ
●ベトベト
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●ちいさくなる
次の相手の番、このカードがワザによって受けるダメージは「-20」される。（ダメージ以外の効果は受ける）

◆化石の「ベトベター」はベトベターのカードの中でもとくに使いやすいカードです、と言い切ってしまいたくなるほどの、シンプルさをもっています。ワザは攻めと守りにはっきり分かれています。どちらのワザも、エネルギーは１個で使えて、バトル場に出してすぐ攻撃が可能です。
◆「ベトベト」はどんな色のエネルギーでも使えますが、進化したあとのワザがどれも草エネルギーを必要とすることを考えると、草エネルギーカードをつけて、ワザを使ったほうがよいでしょう。進化する場合は、「ベトベター」のうちに、草エネルギーカードを、なんとか２枚つけておきたいところです。ベンチで育てるのもよいのですが、思い切ってバトル場に出てみてはどうでしょう。マヒで相手を足止めできる「ベトベト」と、ダメージを軽減できる「ちいさくなる」で、バトル場でねばることができます。そのあいだに、進化の準備はじゅうぶんにできるでしょう。



カラカラ★プロモーションカード
「ほねさがし」
このカードに「ほねカウンター」がのっていなければ、１つのせる。
「ボーンキラー」
のぞむなら、このカードにのっている「ほねカウンター」を１つとりのぞき、30ダメージを追加してもよい。
◀コロコロコミックのおまけカードでつけた「ほねカウンター」です。

くいしんぼカビゴン★プロモーションカード
「たべる」
このカードに「たべものカウンター」を１つのせる。（このカードに「たべものカウンター」が２つ以上のっているとき、このワザは失敗する）
「ころがる」
のぞむなら、このカードにのっている「たべものカウンター」を好きなだけ取りのぞき、取りのぞいた数×30ダメージを追加してもよい。
くいしんぼカビゴンにセットでつけた「たべものカウンター」です。▶



★マーカーをめじるしにつかうと便利なワザや特殊能力

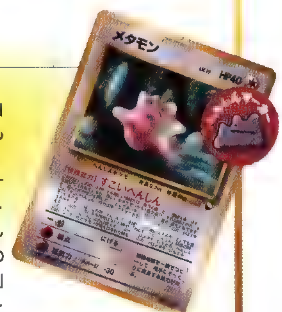
ポケモンのワザには、マーカーを使うとわかりやすいことがあります。たとえば、「ネギでたたく」です。場に出てから１回しか使えないので、使ったかどうか忘れてしまいがちです。そこで「ネギカウンター」を使います。場に出たときに「ネギカウンター」をのせます。「ネギでたたく」を使ったら「ネギカウンター」を取りのぞきます。このように、カウンターがのっていればワザを使っていなくて、カウンターがのっていなければワザを使ってしまったというように、わかりやすくすることができます。
このようにカードの説明文で指示されていないマーカーやカウンターの使いかたは、マーカーやカウンターをとりのぞくようなワザや特殊能力、トレーナーカードの効果の対象にはならないので注意して使ってください。

特殊能力の説明文には書いてありませんが、場にいる「すごいへんしん」の元になったポケモンに「へんしんマーカー」をのせて使うと、どのポケモンに変身しているかすぐにわかるのでとても便利です。

カモネギ★ポケモンカード第１弾
「ネギでたたく」
このワザは、このカードが場に出てから、１回しか使えない。コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。（その場合も、ワザは使ったことになる）
コロコロコミックのおまけカードでつけた「ネギカウンター」です。▶



メタモン★拡張シート第２弾赤版
【特殊能力】すごいへんしん
この力は、このカードがバトル場にいるとき、自分の番ごとに１回使える。コインを投げて「おもて」なら、おたがいの場にいるポケモンの中から１匹を選び、以後、このカードを、その選んだポケモンと同じカードとしてあつかう。ただし「進化・退化」はできず、引き続き、この「すごいへんしん」の力は使うことができる。「うら」なら、このカードはメタモンにもどる。「エネルギーカード」は、このカードについているかぎり、「草・炎・水・雷・超・闘・悪・鋼」の、どの「色（タイプ）」のエネルギーとしても、あつかわれる。このカードがバトル場をはなれたときや、「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えず、このカードはメタモンにもどる。へんしんのもとになっていたポケモンが場をはなれたときも、このカードはメタモンにもどる。
拡張シート第２弾赤版におまけでつけた「へんしんマーカー」です。▶



たねポケモン

キョウのベトベター

LV.19／HP50

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●ベトベトハンド
コインを投げて「おもて」なら、相手の控えポケモンを１匹選び、相手と入れ替える。その後、新しい相手の対戦ポケモンを「どく」状態にする。（相手に控えがいないとき、このワザは失敗する）
●ヘドロなげ

◆その場に応じて臨機応変に戦っていける「キョウのベトベター」です。それは「ベトベトハンド」があるからです。このワザは、相手の控えポケモンをバトル場に出させ、そのポケモンをどく状態にしてしまう効果を持っています。逃げるために必要なエネルギーのいちばん多いポケモン、まだワザを使えるだけのエネルギーのついていないポケモン、HPの低いポケモンなど、その場の状況に応じて選択しましょう。
◆まずゲーム開始時にベンチに出すポケモンは、すぐにはワザは出せないポケモンや、じっくり育てたいポケモンだったりします。そんな相手の控えポケモンをいきなりバトル場に出させてどく状態にしてしまうのです。
◆もうひとつのワザは20ダメージを与える「ヘドロなげ」。「ベトベトハンド」でバトル場に出てきたポケモンに、さらにダメージを与えたい場合に使うといいでしょう。「ベトベトハンド」を使わずに、「キョウ」をつけて「ヘドロなげ」でダメージを与えてさらにどく状態にしてしまうのもいいかもしれませんね。

ベトベターから進化

ベトベトン

LV.34／HP70

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



特殊能力

●かがくへんかガス
このカードが場にいるかぎり、「かがくへんかガス」以外のすべての「特殊能力」は使えず、その力も消える。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は消える。

ワザ

●ヘドロこうげき
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

◆特殊能力［かがくへんかガス］は、他のポケモンの持っている特殊能力を無効にしてしまう能力を持っています。特殊能力をたよりに組んでいるデッキは、攻撃力が大幅にパワーダウンするでしょう。ただし、自分のほうも特殊能力を使えなくなるので注意が必要です。
◆ただ１つ持っているワザ「ヘドロこうげき」は、草エネルギーが３個必要ですが、30ダメージを与え、コイントスで表が出ればさらに相手をどく状態にします。相手の対戦ポケモンがどく状態になると基本ダメージとどくのダメージを合わせて大ダメージを受けることになりますから、２回攻撃ができれば、HPの高いポケモンでもきぜつさせる可能性があります。特殊能力を封じつつ、自らバトル場に立っても強い「ベトベトン」です。

ベトベターから進化

わるいベトベトン

LV.25／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



特殊能力

●ねんちゃくえき
このカードがバトル場にいるかぎり、相手の対戦ポケモンは、「にげる」ときにトラッシュするエネルギーが２個ぶん多く必要になる。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は消える。

ワザ

●ヘドロパンチ
相手を「どく」状態にする。

◆バトル場で、その威力を見せつけてくれる［ねんちゃくえき］。相手の対戦ポケモンは、逃げるのに必要なエネルギーが２個多くなってしまいます。相手が逃げるのにエネルギーを必要としないか、少ないポケモンを中心にデッキを組んでいる場合、バトル場とベンチのポケモンを入れ替える「ポケモンいれかえ」は、おそらくデッキに入れていないでしょう。そんなデッキには絶大な効果を発揮します。
◆特殊能力で相手を足止めしつつ、「ヘドロパンチ」を使います。相手の対戦ポケモンは［ねんちゃくえき］で逃げにくくなっているうえに、確実にどく状態にされてしまうので、かなりつらい戦いを強いられることになるでしょう。「エネルギー・リムーブ」などを使い、さらに逃げづらくするのも効果があります。

キョウのベトベターから進化

キョウのベトベトン

LV.38／HP80

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



特殊能力

●だつりょくえき

このカードが相手のワザによってダメージを受けるとき、(それによってこのカードが「きぜつ」しても、) コインを投げて「おもて」なら、ダメージを与えたポケモンについている「エネルギーカード」を1枚選び、トラッシュする。ダメージを受けるとき、すでにこのカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態だったなら、この力は使えない。

ワザ

●ヘドロのうず

◆特殊能力［だつりょくえき］は、自分自身がダメージを受けてはじめて効果がはたらきます。「キョウのベトベトン」がダメージを受けるたびにコイントスをして、表ならダメージを与えたポケモンのエネルギーカードを選んで１枚トラッシュできるのです。バトル場でもベンチでも使うことができます。まずは相手からダメージを受けなくてはいけませんが、そこは高いHPのおかげで安心して受けられるでしょう。

◆「ヘドロのうず」はシンプルに40ダメージを与えるワザですが、［だつりょくえき］があるので、効果などはなくてもじゅうぶんです。［だつりょくえき］で相手の対戦ポケモンのエネルギーがトラッシュされると、こちらは攻撃されにくくなるでしょうから、「ヘドロのうず」で戦いやすくなるかもしれません。

たねポケモン

タマタマ

LV.14／HP50

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●さいみんじゅつ

相手を「ねむり」状態にする。

●やどりぎのたね

相手にダメージを与えたら、自分にのっているダメージカウンターを1個とりのぞく。

◆超エネルギー１個で使える「さいみんじゅつ」と、草エネルギー２個で使える「やどりぎのたね」の２つのワザを持っています。タマタマ、ナッシーは、草ポケモンなのに超エネルギーで使えるワザを持っているのが特徴です。

◆「さいみんじゅつ」は、相手を確実にねむり状態にできる効果があります。ここ一番を耐えたいときに使うといいでしょう。エネルギー１個で使えるので、まずはこのワザから使って相手を動けなくしたいところです。でも、ポケモンチェックがありますし、また「やどりぎのたね」を使うために草エネルギーカードをつけていったほうがいい場合もあります。どちらのエネルギーからつけていくべきなのか、よく考えましょう。

◆「やどりぎのたね」は相手にダメージを与えることができれば、ダメージカウンターを１個取りのぞくことができます。草エネルギーが２個必要なので、使えるまでにダメージを受けてしまうかもしれませんが、後からの回復が見込めます。

たねポケモン

エリカのタマタマ

LV.12／HP40

● ポケモンジム第２弾エリカ



ワザ

●たまなげ

自分についているエネルギーの数ぶんコインを投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

●サイコキネシス

相手についている「エネルギーカード」の数×10のダメージを追加する。

◆草ポケモンですが、草エネルギーカードを１枚も使わずにワザを出すことができます。超ポケモンを中心としたデッキに入れて、弱点を分散させるのもいいかもしれません。

◆「たまなげ」は、チャレンジ精神を刺激する楽しいワザです。無色２個エネルギーカードをつければ、エネルギー２個ぶんとなりますので、いきなりコイントスを２回できることになります。何枚エネルギーカードをつけられるか、何回表を出せるかチャレンジしてみてはどうでしょう。「ナッシー（ジャングル）」と組み合わせて「たまなげMAX」、「たまなげ」デッキを組むというのもおもしろいですね。

◆「サイコキネシス」は超ポケモンのワザとしては有名ですよね。相手がエネルギーカードを多くつけていればいるほどダメージが大きくなります。逆にこちらが「たまなげ」をねらっているときに相手側に使われると苦しい一撃となってしまいますね。

たねポケモン

エリカのタマタマ

LV.15／HP50

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●リフレクター
次の相手の番、このカードが受けるダメージは、半分（切りすて）になる。（ダメージ以外の効果はそのまま）

●タマゴばくだん
コインを投げて「うら」なら、相手にはダメージを与えず、自分に20ダメージ。

◆このエリカのタマタマには、超エネルギーを使うワザと草エネルギーを使うワザがありますが、超エネルギーカードと草エネルギーカードをそれぞれ１枚ずつつけることで、２つあるワザをどちらも使える状態になります。超と草の２色デッキがベストかもしれません。
◆「リフレクター」は、次の相手の番に受けるダメージを半分にする効果があります。まったくダメージを受けていない状態なら、「リフレクター」を使えば最大90ダメージのワザまで耐えることができるのです。半分にできるのはワザのダメージだけでなく、「わるいゴルバット（ロケット団）」の［こっそりかみつく］のような特殊能力によるダメージや、「バトル場は穴だらけ！」のようなトレーナーカードによるものも含まれます。
◆「タマゴばくだん」は名前からして強烈なワザで、相手の対戦ポケモンに40ものダメージを与えますが、自分へのダメージがあるため防御手段、回復手段を用意してからワザを使いにいきましょう。

タマタマから進化

ナッシー

LV.27／HP70

● サザンアイランド／トロピカルアイランド



ワザ

●ねらいだま
相手の場にいるポケモンを１匹選ぶ。自分についている「草」エネルギーの数ぶんコインを投げ、「おもて」の数×10のダメージを、「弱点・抵抗力」に関係なく、そのポケモンに与える。

◆ワザは「ねらいだま」ひとつだけです。相手の場のポケモンを選べますので、相手の対戦ポケモンでも控えポケモンでも、その状況に応じてダメージを与えていくことができます。ダメージは自分についている草エネルギーの数が多ければ多いほど高くなる可能性が出てきます。「フシギバナ（第１弾）」の特殊能力［エナジートランス］を使うなど、できるだけの草エネルギーをかき集めてからワザを使いたいですね。
◆ふつうに草エネルギーカードをつけていくだけだと相手にねらわれてしまいますし、大したダメージは与えられないでしょう。草エネルギーを１個つけただけでもワザは使えますので、少なくてもバトル場に出してワザを使っていくのがいいと思いますよ。ベンチのポケモンをねらうこともできるので、相手にとっては防御がしにくいワザです。うまくいけば、たくさん草エネルギーをつけてワザを出し、相手のベンチのポケモンを一撃できぜつさせる、なんてこともできるかもしれません。

タマタマから進化

ナッシー

LV.35／HP80

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●テレポート
自分の控えポケモンを１匹選び、自分と入れ替える。

●たまなげMAX
自分についているエネルギーの数ぶんコインを投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

◆草ポケモンなのに、持っているワザに必要なエネルギーカードに草エネルギーはありません。草ではなく、超エネルギーを使うワザを持っています。
◆「テレポート」は超エネルギー１個で使える、「ポケモンいれかえ」のような効果を持っているワザです。相手に与えるダメージはなく、自分と控えポケモンとを入れ替えるだけの効果です。自分がピンチのときに使うワザですが、「キャタピー（拡張シート）」の「からまるいと」のような場をはなれられない効果がかかっているときは効果はあらわれませんので注意してください。
◆「たまなげMAX」は、ついているエネルギーの数が多いほどコイントスも多くでき、高いダメージが期待できます。エネルギーの色は問いませんので、たとえば無色２個エネルギーカードが１枚つけば２回コイントスができるのです。なるべく多くのエネルギーをつけて、「たまなげMAX」にチャレンジしてみてください。

タマタマから進化[Exeggcute]から進化

ナッシー [Exeggutor]

HP80

● プロモーションカード

「トロピカルメガバトル in HAWAII」参加記念カード

「ポケモンカードトレーナーズVol.3」おまけカード



◆英語を使う外国人の友だちとポケモンカードで対戦するとき、この「ナッシー」を使ってみてください。ワザの説明が日本語と英語で書いてあるので、あなたが英語がわからなくても、相手が日本語がわからなくても、このカードを読んでもらえばどんなワザかわかってもらえます。これをきっかけに英語のカードを使って英語のワザの名前を覚えてみるのもよいでしょう。

◆「ふみつけ」は、何の色でもエネルギー２個さえつければ使えるので、わかりやすいワザです。ワザの説明がきちんと書いてあるので、外国の友だちとバトルするときでも問題なく対戦できるでしょう。この「ナッシー」で言葉の壁をこえて新しいコミュニケーションをはじめてみましょう。

ワザ

●ふみつけ [Stomp]

コインを投げて「おもて」なら、10ダメージを追加する。

Flip a coin. If heads, this attack does 20 damage plus 10 more damage; if tails, this attack does 20 damage.

エリカのタマタマから進化

エリカのナッシー

LV.31／HP70

● ポケモンジム第２弾エリカ

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆バトルの流れをサポートするワザ「サイコエクスチェンジ」と、攻撃ワザ「ふみつけ」の２つを持っています。どちらも使うためには２つの色のエネルギーが必要です。「ふみつけ」だけなら無色２個エネルギーカードを使えばすぐに出せますが、ここは超エネルギーカードをなんとかつけてみましょう。

◆サイコエクスチェンジは５枚になってしまいますが、手札を引きなおせる効果があります。使えるカードをできるだけ使って手札を減らし「サイコエクスチェンジ」で引きなおす、という使い方がいいでしょう。持っていた手札をすべて山札にもどすので、あとあと必要になるカードを持っていたとしても安心できます。

◆手札を交換しているだけでは対戦に勝てません。「ふみつけ」はコイントスで表を出せば、ダメージを追加することができます。自分を守る手段は持っていませんので、ワザを効果的に使うためにもトレーナーカードなどでフォローをしてあげてください。

ワザ

●サイコエクスチェンジ

自分の手札をすべて山札にもどし、山札をよく切る。その後、新たにカードを5枚引いて、手札にする。

●ふみつけ

コインを投げて「おもて」なら、10ダメージを追加する。

たねポケモン

ドガース

LV.12／HP40

● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆ドガースのワザは、草エネルギーだけでしか使えないものが多いのですが、この「ドガース」は、どちらのワザも草エネルギー以外のエネルギーをまぜて使えます。「たいあたり」は、エネルギーの色を選ばず、エネルギー１個あれば使えますし、「どくガス」も必要な２個のエネルギーのうち１つは色を問わずに使えます。

◆「ドガース」の段階で他の色のエネルギーを混ぜてつけていても、「わるいマタドガス」に進化すれば、そのまま「みんなでばくはつ」が使えます。進化とともに多色デッキでも活躍できそうです。

◆「どくガス」は20ダメージに、コイントスで表が出れば相手の対戦ポケモンをどく状態にします。２つのワザはどちらもわかりやすく、エネルギーが少なくてすむので、「ドガース」の中でも使いやすいカードです。

ワザ

●たいあたり

●どくガス

コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

たねポケモン
ドガース
LV.13／HP50
● ポケモンカード第1弾



◆HPが50ありますが、場に出してもすぐにワザを使えるわけではないので、まずはワザを使えるまでベンチで育てたいポケモンです。
◆「くさいガス」はコイントスの結果が表でも裏でも相手の対戦ポケモンを特殊状態にするワザなので、このワザの効果を上手に使って対戦しましょう。相手の対戦ポケモンをどく状態かこんらん状態にできるので、ゲームの中盤以降でも相手のバトル場のポケモンが強すぎて手こずっているときなどに、そのポケモンを特殊状態にすれば、戦いの場が大きく変化するかもしれません。コイントスなので、ねらいどおりの特殊状態にはできませんが、「くさいガス」は使いどころのあるワザです。

ワザ
●くさいガス
コインを投げ、「おもて」なら相手を「どく」状態に、「うら」なら「こんらん」状態にする

たねポケモン
ドガース
LV.14／HP50
● イントロパック



◆どちらのワザも相手の対戦ポケモンを特殊状態にする効果を持っています。「くさいガス」は選べないまでも、相手はどくかこんらん状態のどちらかに必ずなるのに対し、この「ドガース」の場合はコイントスで確実性はなくなりましたがどちらの状態にしたいかを決めてねらっていくことができます。相手がこんらん状態なのに再びこんらんの効果を与えてしまう、ということが少なくて済むのです。
◆追加効果を考えなくても、確実にダメージを与えていけるたのもしいポケモンです。進化を考えなくてもじゅうぶんに戦っていけるでしょう。進化するとしても、ワザを使うために順当に草エネルギーをつけていけるので困ることはないでしょう。

ワザ
●どくガス
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。
●こんらんガス
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

たねポケモン
ドガース
LV.16／HP50
● 拡張シート第2弾赤版



◆この「ドガース」は、変わった特殊能力とワザを持っています。特殊能力［ぶんれつ］は、ふつうは特殊能力が使えなくなるねむり・マヒ・こんらん状態でもはたらく、めずらしい特殊能力です。［ぶんれつ］は、進化したあとの「わるいマタドガス」の「みんなでばくはつ」とのコンボが強烈でしょう。試してみる価値はありますよ。
◆「ふしぎなガス」は、20ダメージに加えて、コイントスで表を出せば次の相手の番の間だけ、相手の場にいるポケモンの特殊能力を使えなくする効果のあるワザです。トレーナーカード「まきちらせ！ベトベトガス」と似ていますが、「ふしぎなガス」は、自分の場にいるポケモンは特殊能力が使えるところが大きな違いです。かなり自分に有利なワザです。相手の番、1回だけとはいえ、相手側の特殊能力を封じることができれば、相手の計算を狂わせることができるかもしれません。

特殊能力
●ぶんれつ
このカードがワザによるダメージを受けたとき、（それによってこのカードが「きぜつ」しても、）自分の山札から「ドガース」を1枚選び出し、ベンチに出す。その後、その山札をよく切る。この力は、このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のときでも使えるが、自分のベンチに空きがないときは、使えない。

ワザ
●ふしぎなガス
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番が終わるまで、相手の場にいるポケモンは、「特殊能力」を使うことができず、その力も消える。

たねポケモン
キョウのドガース
LV.10／HP40
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ
●おならガス
コインを投げて「おもて」なら、おたがいの控えポケモン全員にも、「弱点･抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

◆コイントスで表が出れば、おたがいのベンチにいるポケモン全員にダメージを与える「おならガス」。自分側のポケモンもダメージを受けるので、使うかどうかちょっとむずかしいところです。自分の控えポケモンは「見えない壁」で守ることができますから、相手の控えポケモンにだけダメージを与えることも可能です。やはり、相手のベンチにたくさんポケモンがいるときがねらいどきでしょう。うまくいけば、草エネルギー１個で相手のたくさんのポケモンに、いっぺんにダメージを与えることができます。

たねポケモン
キョウのドガース
LV.15／HP50
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ
●えんまく
次の相手の番、このワザを受けた相手はワザを使うときにコインを投げ、「うら」なら、そのワザは失敗する。
●くもがくれガス
コインを投げて「おもて」なら、ダメージを与えた後、自分と自分についているすべてのカードを山札にもどす。その後、その山札をよく切る。

◆ワザにダメージはありますが、防御的な印象も強い「キョウのドガース」です。キョウのポケモンだけに効果のあるトレーナーカードをうまく使いつつ戦いましょう。
◆「えんまく」は、相手のワザを不確実にさせる効果を持っています。「ブーバー（化石）」が持っているワザとしても有名ですね。相手がどんなに高いダメージのワザを使おうとしても、コインを投げて裏を出してしまうと失敗してしまいます。
◆「くもがくれガス」はコインを投げて表なら、ダメージを与えた後に自分と、ついているカードをすべて手札にもどせます。ダメージカウンターがのっていてもすべて取り除くことができますが、まだワザを使いたいときにもどってしまうこともありますね。「ついているカード」とは、エネルギーカードや、「プラスパワー」のようにポケモンにつけて使うカードのことです。残念ながら「キョウ」は違いますので、手札にもどすことはできません。

ドガースから進化
マタドガス
LV.26／HP60
● 拡張シート第３弾緑版



特殊能力
●ポイズンミスト
この力は、自分の番ごとに１回使える。コインを投げて「おもて」なら、次の自分の番の始めまで、「どく」状態になったポケモンがポケモンチェックで受ける「どく」のダメージは、20ダメージになる。このカードが「ねむり･マヒ･こんらん」状態のとき、この力は使えず、その効果も消える。

ワザ
●ガスばくはつ
自分にも30ダメージ。このワザによって相手が「きぜつ」したなら、そのかわりに出てくる相手の対戦ポケモンを「どく」状態にする。

◆特殊能力［ポイズンミスト］は、コイントスで表を出すと、ポケモンチェックで受けるどくのダメージが通常の倍の20になってしまう効果があります。［ポイズンミスト］の効果を発揮させるには、相手の対戦ポケモンをどく状態にする必要があります。相手を確実にどく状態にできるポケモンをバトル場に出し、「マタドガス」自身はベンチで能力をいかす戦いをするといいでしょう。確実さを上げるためにも複数体のこの「マタドガス」をベンチで育てておくのもおすすめです。［ポイズンミスト］をコンセプトとしたデッキをつくるのもいいですね。
◆「ガスばくはつ」は相手に40ダメージを与えますが、自分もダメージを受けてしまいます。相手をきぜつさせれば、次に出てきたポケモンをどく状態にできますので、確実に相手をきぜつさせられるときに使っていきたいワザです。「ディフェンダー」も忘れずにデッキに入れておきましょう。

ドガースから進化

マタドガス

LV.27／HP60

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●スモッグ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。
●じばく
自分にも60ダメージ。おたがいの控えポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

◆進化前のドガースのとき１個でもエネルギーをつけていれば、この「マタドガス」に進化しても問題なく「スモッグ」が使えるでしょう。コイントスが必要ですが、表が出ればどくの効果でじわじわと相手を追いつめることができます。

◆そしてこの「マタドガス」のもう１つのワザ「じばく」。まさに最後の手段といった感じです。「ディフェンダー」をつけても、それまでに受ける相手からのダメージを考えると、きぜつからまぬがれるのはむずかしいかもしれません。まずは「スモッグ」で攻撃、そして相手の対戦ポケモンが逃げたら「じばく」でバトル場とベンチに逃げたポケモンの両方を倒すという形をとるのがよいかもしれません。たとえ自分のポケモンも倒れたとしてもうまくいけば相手プレイヤーより多くサイドカードを引くことができます。しかし、自分のベンチのポケモンもダメージを受けてしまうので、「タケシ」を使って後でダメージ回復させるなどしたほうがいいかもしれませんね。

ドガースから進化

わるいマタドガス

LV.24／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●みんなでばくはつ
おたがいの場にいるすべての「ドガース」「マタドガス」「わるいマタドガス」の数×20のダメージ。その後、おたがいの場にいるすべての「ドガース」「マタドガス」「わるいマタドガス」に、それぞれ20ダメージ。
●しびれガス
コインを投げ、「おもて」なら相手を「どく」状態に、「うら」なら「マヒ」状態にする。

◆マタドガスの仲間が自分の場に増えると、ダメージが大きくなる「みんなでばくはつ」。自分のベンチにとにかく「ドガース」「マタドガス」「わるいマタドガス」という仲間が必要なので、「モンスターボール」や「マスターボール」などを使って山札から持ってきましょう。

◆「みんなでばくはつ」を使うと、場にいる「ドガース」「マタドガス」「わるいマタドガス」たちは20ダメージを受けてしまいます。回復手段を用意しておかないと、すぐに自分の場が苦しくなります。「ポケモンセンター」でダメージを回復したり、トレーナーカードの「見えない壁」を使うなど、うまくサポートしましょう。

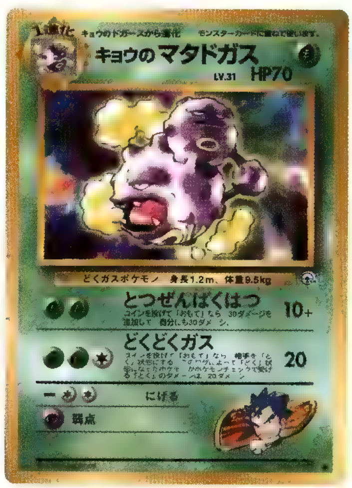
◆「しびれガス」は、相手をどく状態かマヒ状態のどちらかにする効果を持っているワザです。このワザだけでもバトルを続けられる強さを持っています。相手は毎回どく状態かマヒ状態の特殊状態になりますから、その対応に追われて、逃げるためのエネルギーカードやトレーナーカードを使い切ってしまうということも起きます。

キョウのドガースから進化

キョウのマタドガス

LV.31／HP70

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●とつぜんばくはつ
コインを投げて「おもて」なら、30ダメージを追加して、自分にも30ダメージ。
●どくどくガス
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。このワザによって「どく」状態になったポケモンがポケモンチェックで受ける「どく」のダメージは、20ダメージ。

◆「とつぜんばくはつ」の基本ダメージは10ですが、コインを投げて表なら、30ダメージを追加します。しかし、この「キョウのマタドガス」も同じように30ダメージ受けなければなりません。もちろん「ディフェンダー」を使えば、そのダメージを少なくできますが、なにせコイントスですからいつくるかわかりません。使い手でもわからないくらい突然くる爆発です。コントロールがむずかしいワザですが、草エネルギー２個で40ダメージ与えられる可能性があるので、ここ一番の勝負どころで使いましょう。

◆「どくどくガス」は相手の対戦ポケモンをどく状態にしますが、この場合のどくのダメージはポケモンチェックのときに通常の倍の20ダメージを相手に与えます。どく状態から回復できなければ、そのポケモンは、次の自分の番までにどくのダメージだけでさらに40ダメージを受けることになります。ワザのダメージが20ありますから、相手の対戦ポケモンには大ダメージがいくことになります。キョウのポケモンらしく、そしてマタドガスらしいワザですよね。

たねポケモン

モンジャラ

LV.8／HP50

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●しめつける
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●どくのこな
相手を「どく」状態にする。

◆ワザに必要なエネルギーは多めなのに対しHPは50と、バトル場で戦いながら育てていくポケモンではないことは使えばすぐにわかります。モンジャラは進化をしないポケモンですので、進化後に期待するわけにもいきません。ていねいにベンチで育てましょう。
◆バトル場にすぐに出せないとはいえ、弱いというわけではありません。ワザは強く、まずはエネルギー２個で使える「しめつける」。コイントスがありますが、表を出せば相手をマヒ状態にして、足止めすることができます。そしてもうひとつのワザ「どくのこな」は、20ダメージに加えて、確実に相手をどく状態にする効果があります。
◆逃げるのに必要なエネルギーが２個もあるため、バトル場とベンチを行き来して戦うにはつらいポケモンです、バトル場に出たらどっしり構えて、相手をマヒやどくで困惑させながら戦っていくのがいいでしょう。

たねポケモン

モンジャラ

LV.15／HP50

● 拡張シート第２弾赤版



ワザ

●からみつく
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番が終わるまで、このワザを受けた相手は、バトル場をはなれられない。（「きぜつ」した場合をのぞく）
●つるのムチ

◆HPが50ありますが、攻撃力がちょっと小さいので、バトル場で戦うには、ちょっと不安な「モンジャラ」です。ワザのパワーで選ぶなら第１弾の「モンジャラ」という考えもありますが、ワザを使うのに必要なエネルギーの個数が２個までですむことや、逃げるのに必要なエネルギーを考えると、第１弾の「モンジャラ」よりもむしろこの「モンジャラ」のほうが使いやすいかもしれません。
◆「からみつく」の効果を受けたポケモンは、トレーナーカードを使ってもバトル場をはなれられません。その点をいかして使いましょう。たとえば、相手の対戦ポケモンがどく状態になっているときに、逃がさないようにするとか、エネルギーカードがついていない逃げるのにエネルギーのたくさん必要なポケモンを呼んで足止めするとか、いろいろ使いみちのあるワザです。相手を足止めしておく必要がなければ、「つるのムチ」でダメージを与えていきましょう。

たねポケモン

エリカのモンジャラ

LV.21／HP60

● ポケモンジム第２弾エリカ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●つるでうつ
●のびるつる
相手の控えポケモンを１匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、20ダメージ。（相手に控えがいないとき、このワザは失敗する）

◆「エリカのモンジャラ」はHPが60ありますから一見すると、バトル場に登場させて、前線で戦うポケモンのようですが、実はベンチで育てて、ここぞというときに「のびるつる」でとどめをさす、という使い方のほうがよいでしょう。
◆たとえば逃げるのにエネルギーのたくさん必要なポケモンで対戦準備のできていないポケモンを「突風」などで呼んできて、「のびるつる」でベンチをどんどん攻撃する、というようなやり方が「エリカのモンジャラ」の力を引き出す戦略かもしれません。「のびるつる」を使う前に、トレーナーカード「エリカの香水」を使って、相手の手札のHPの低いポケモンをベンチに出させて、そのポケモンにダメージを与えるというような攻撃もあります。ベンチへの攻撃は対処がむずかしく、けっこう痛いものですよ。

ストライク

たねポケモン

キョウのモンジャラ

LV.16／HP50

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆「キョウのモンジャラ」はカードを見るかぎりでは、ワザでダメージをさほど与えられず、サポートとして使うだけのポケモンにも見えますが、１枚のカードを使うだけで前線に立っていけるポケモンに変わります。
◆併用するのに最もいいカードは「キョウ」でしょう。「ねむりごな」を使うときにはぜひつけておきたいカードです。ワザを使ったそのときには10ダメージしか相手の対戦ポケモンに与えられませんが、相手を確実にねむり状態にして、さらに「キョウ」の効果でどく状態にもなってしまうのです。たった草エネルギー１個ぶんのワザで、ものすごいダメージを与えられる可能性があります。
◆余裕が出てきたら「つるでさがす」を使いましょう。コイントスで表を出さなくてはいけませんが、カードを２枚引くことができ、さらに効果的な戦いをねらっていけるでしょう。

ワザ

●ねむりごな
相手を「ねむり」状態にする。
●つるでさがす
コインを投げて「おもて」なら、山札からカードを2枚引いて、手札に加える。

たねポケモン

ストライク

LV.23／HP60

● 拡張シート第３弾緑版
● クイックスターターギフトパック
※クイックスターターギフトパックに入っているカードは、キラカードです



◆「スラッシュダウン」は、ワザに必要なエネルギーは草エネルギー２個と少なめなのですが、ダメージは40も相手の対戦ポケモンに与えることができます。しかし、次の自分の番では使うことができません。軽々しく使ってしまうと次の番に何もできなくてやられてしまう、ということもあるかもしれません。
◆「スラッシュダウン」を使った次の番に再び使えない状態は、バトル場をはなれることで消え、また使えるようになります。逃げるのに必要なエネルギーが１個なので、はがして逃げてもいいし、「ポケモンいれかえ」で一度ベンチにもどして再びバトル場に出してもいいでしょう。また、「ドードリオ（ジャングル）」の特殊能力「にげるサポート」を使ってサポートするのも効果的です。草エネルギー２個で毎回40ダメージを与えられるとなると、驚異的なワザに感じますね。

ワザ

●スラッシュダウン
次の自分の番、このカードは「スラッシュダウン」を使えない。

たねポケモン

ストライク

LV.25／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆逃げるのにエネルギーが必要のない「ストライク」は、ワザを使う前に相手の出方を見る役割も果たせます。ゲームがスタートするとき、最初にバトル場に出したいポケモンです。
◆逃げ足は速いし、ワザも強力で、抵抗力もあります。さまざまな場面で有効に使っていけるポケモンです。バトル場に出して草エネルギーをつけて「つるぎのまい」を使い、次の自分の番に無色２個エネルギーをつけることができれば、「きりさく」で60ダメージを与えられます。ほとんどのたねポケモンをきぜつさせることができるでしょう。
◆たねポケモンだけで多色デッキを組むときに、どの色のエネルギーでも３個あれば使える「きりさく」はかなり有効です。毎回攻め続けるのに、ちょうどよいダメージです。

ワザ

●つるぎのまい
次の自分の番、このカードが使う「きりさく」のダメージは「60」になる。
●きりさく

たねポケモン

R団のストライク

LV.23／HP60

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●かげぶんしん
以後、このカードが相手のワザによるダメージを受けるとき、相手プレイヤーはコインを投げる。「うら」なら、このカードはそのダメージを受けない。（ダメージ以外の効果は受ける）。このカードがダメージを受けるか、バトル場をはなれたとき、この効果は消える。
●こうそくカマ

◆この「Ｒ団のストライク」には、「かげぶんしん」というとても強力な防御効果のあるワザを持っています。「かげぶんしん」を使った後は、相手はワザを使うときにコイントスをして、裏なら自分はダメージを受けなくてすみます。この効果は、相手がコイントスで表を出したり、特殊能力やトレーナーカードの効果でダメージを受けた場合や、バトル場をはなれると消えてしまいます。しかし、そうでなければ、たとえマヒやこんらん状態になってもこの効果は続くのです。
◆もしダメージを受けてしまった場合でも、あせることはありません。もう一度「かげぶんしん」を使うか、「ポケモンセンター」などでダメージを回復させてから、草エネルギーを１個つけてまた「かげぶんしん」。とにかくバトルの中心となるワザ「かげぶんしん」です。
◆「かげぶんしん」をした後は、理想は無色２個エネルギーカードをつけて「こうそくカマ」です。でも「かげぶんしん」の効果があれば、１枚ずつエネルギーカードをつけていっても安心できますね。

たねポケモン

カイロス

LV.15／HP50

● 拡張シート第１弾青版
● クイックスターターギフトパック



ワザ

●はさんでなげる
コインを投げて「おもて」なら、10ダメージを追加する。
●きりさく

◆カイロスのカードの中で最も使いやすいのは、この「カイロス」かもしれません。相手の対戦ポケモンにダメージを与えていくシンプルなワザを２つ持っています。
◆草エネルギー１個ですぐに使える「はさんでなげる」。基本10ダメージにコイントスで表が出れば10ダメージが追加されますから、ゲームの序盤での活躍が期待されます。
◆無色２個エネルギーカードをつければ次の自分の番に、もう１つのワザ「きりさく」が使えます。スムーズにワザがつながっていくのは、対戦をするうえでとても有利です。「きりさく」はエネルギーの色を選ばないので、草エネルギーの入っていないデッキでも、草ポケモンと他の色のポケモンとの多色デッキでも活躍できます。
◆HP50はけっして高いとはいえませんが、相手の対戦ポケモンの攻撃力を計算しながら、逃げたり、「きずぐすり」を使ったりすれば、かなり長い間バトルすることができます。安定してダメージを与えられるポケモンです。

ワザ解説

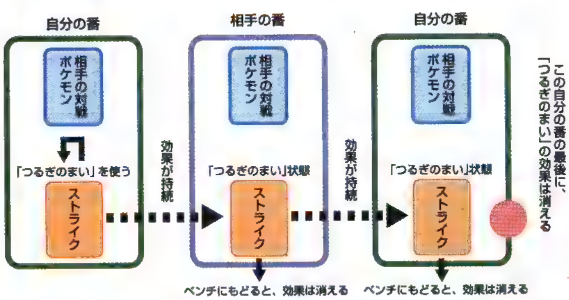
次の自分の番でつかうワザのダメージを変更する効果

「つるぎのまい」

ストライク★ポケモンカード第２弾 ポケモンジャングル

「次の自分の番、このカードが使う「きりさく」のダメージは「60」になる。」

● 次の自分の番に使う「きりさく」のダメージを「60」にするという効果を、ワザを使ったポケモン自身に与えます。この効果は、自分の番、相手の番、自分の番と持続します。この効果は、強力ですが、次の相手の番にトレーナーカードの「突風」などで相手のベンチのポケモンと入れ替えられてしまうと、この効果は消えます。



■効果の対象：ワザを使ったポケモン自身
■効果の持続：次の自分の番の最後
■同じタイプのワザ：「きあいだめ」「ウォーターパワー」

◀「つるぎのまい」の効果が消えるまで

たねポケモン

カイロス

LV.24／HP60

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆草エネルギー２個で使える「まんりきばさみ」。ダメージ20に加え、コイントスで表が出れば相手の対戦ポケモンをマヒ状態にします。「まんりきばさみ」で相手をマヒ状態にして、ワザを使えないようにして戦い、相手の残りHPが50以下になったら「ハサミギロチン」で一気に決める、というような流れで相手をきぜつさせましょう。

◆「まんりきばさみ」を使える状態からなら、無色２個エネルギーをつければすぐに「ハサミギロチン」が使えます。50ダメージは相手にとって相当のダメージです。「ハサミギロチン」を使えるのなら、連続して使って押しまくるのもいいでしょう。20ダメージと50ダメージというダメージのワザを２つ持ち、逃げるのに必要なエネルギーも１個だけという、ちょっと強いポケモンです。

ワザ

●まんりきばさみ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●ハサミギロチン

たねポケモン

サカキのカイロス

LV.27／HP70

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆場に出てすぐにワザを使えるわけではありませんが、すぐにでも使いたくなるようなワザを２つ持っています。どちらのワザも草エネルギーを１個と、ほかはどの色のエネルギーでもつけられるので、草ポケモン以外とデッキを組んでもじゅうぶんワザを出していけるでしょう。

◆「きあいばさみ」はコイントスで表を出せば20ダメージが追加されます。裏だとただの10ダメージになってしまうので、ちょっと損をしたような気分になってしまいますね。

◆この「サカキのカイロス」のメインのワザともいえる「うしろなげ」。コイントスで裏を出してしまうと、投げる方向を間違えてしまうのか、自分のベンチのポケモンにダメージを与えてしまいます。ダメージを受けるためにHPの高いポケモンや、「エリカのミニリュウ」のように受けるダメージが少なくなるポケモンをベンチに出しておいたり、「いかり」のようにダメージを受けていたほうが強くなるワザを持っているポケモンにダメージを与えるなどすればいいでしょう。

ワザ

●きあいばさみ
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。
●うしろなげ
コインを投げて「うら」なら、自分の控えポケモンを1匹選び、そのポケモンにも、「弱点・抵抗力」に関係なく、20ダメージ。

たねポケモン

レディバ

LV.12／HP40

● サザンアイランド／レインボーアイランド



◆「レディバ」には、闘ポケモンに対しての抵抗力があります。闘ポケモンの中には草ポケモンを弱点としているものが多数いますので、闘ポケモンに対して有利に戦えるポケモンといえるでしょう。

◆ワザは２つ。どの色のエネルギーでも１個で使える「かじる」と、草エネルギー２個で使える「こうそくいどう」。できれば最初から草エネルギーをつけていきたいところです。

◆「こうそくいどう」の効果はコイントスですが、成功すればこのレディバは相手のワザを受けなくなります。相手の対戦ポケモンが控えポケモンと入れ替わっても、この効果は持続します。「こうそくいどう」の効果は、このワザを使ったポケモン自身にかかるものだからです。この「こうそくいどう」でうまくコインで表を出せれば、かなり強力なポケモンと戦うことができるかもしれません。

ワザ

●かじる
●こうそくいどう
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。

THE WORLD of POCKET MONSTERS

ポケットモンスターの世界

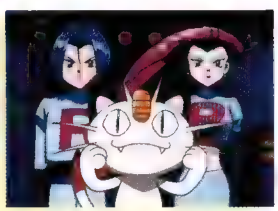
ゲームボーイソフト『ポケットモンスター赤』『ポケットモンスター緑』が登場したのは、'96年2月。冒険を続けながら、150種類のポケモンを集め、ポケモン図鑑を完成させる。それまでのゲームとはひと味もふた味も違うまったく新しい面白さに、小学生を中心に爆発的なブームを巻き起こした。このブームに先駆けて生まれたのが『ポケットモンスターカードゲーム』とテレビアニメ『ポケットモンスター』だ。どちらもゲームボーイ版を原作としながら、カードゲームとして、テレビアニメとしての面白さを最大限まで追求し、ゲームボーイ版に匹敵する大ヒットを記録。より多くの人がポケモンの魅力にふれるきっかけをもつくり出した。

登場からすでに3年以上がすぎようとしているが、ポケモンの世界はますます広がり続けている。その秘密は、ゲームボーイ版『ポケットモンスター』と『ポケットモンスターカードゲーム』、そしてテレビアニメ『ポケットモンスター』が、独立した世界観を持ちながら、おたがいに影響と刺激を与え、それぞれの面白さを追求しているからだ。例えばゲームボーイ版で創造されたキャラクターが、テレビアニメでより魅力的な性格づけをされ、そのアイデアが別の意味をもってポケモンカードになって登場する。こんなふうにしてポケモンの世界はさらに深まり、さらにおもしろく進化しているのだ。



『ポケットモンスター 赤』『ポケットモンスター 緑』
'96年2月登場





第76話「ファイヤー！ ポケモンリーグかいかいしき！」より▲
第15話「サントアンヌごうのたたかい」より▶

テレビアニメ『ポケットモンスター』
'97年4月スタート



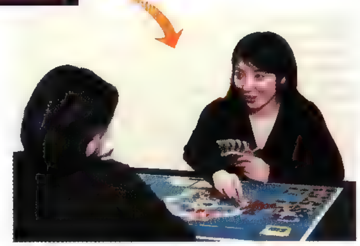
『ポケットモンスターカードゲーム』
'96年10月登場

ゲームボーイからカードゲームへ

『ポケットモンスターカードゲーム』は、ゲームボーイ版『ポケットモンスター赤』『ポケットモンスター緑』のポケモンバトルをもとに制作されたトレーディングカードゲームだ。ポケモンを集める、ポケモンを強く育てる、ポケモンバトルは個性的なわざを使いこなす。ポケモンカードは、そうした知的で戦略的なゲームボーイ版のポケモンバトルのすべてのエッセンスをトレーディングカードゲームという別の遊びにまとめた。人と人がおたがいの顔を見て、会話を楽しみながら遊ぶという、ゲームボーイ版とはまた違った新しい遊びを提案したのだ。



『ポケットモンスター赤』『緑』のバトルシーン



『ポケットモンスターカードゲーム』の対戦風景

WHAT MAKES A "POKEMON CARD" FUN

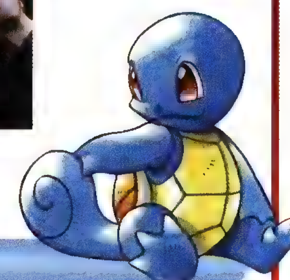
ポケモンカードの面白さ

ポケモンカードの面白さ。それをひと言で語るのなら、カードの数だけドラマがあるということ。
「作戦を練る」「対戦をする」「集める、交換する」。
ポケモンカードのいろいろな面白さを探ってみよう。

作戦を練る

700種類以上のカードから、60枚のカードを選んで、デッキを作る。どのポケモンを活躍させ、どのトレーナーカードでサポートし、どんな戦いかたをするか。その組み合わせは、すべてプレイヤーの自由だ。デッキは、カードを1枚替えただけで、その強さがガラリと変わることがある。使い方がわからなかったカードを別のカードと組み合わて使うと、意外な強さを発揮することもある。そう、デッキは練れば練るほど、進化していくのだ。こんなふうにデッキ作りの奥深さを知ると、ポケモンカードはますますおもしろくなる。







対戦をする



はじめてみるまで何が起きるかわからない、それが対戦の大きな魅力だ。ポケモンのワザと特殊能力、そしてトレーナーカードの使い方によって、戦略は無限にある。そこにカードの引きの良さ悪さ、コイントスの表・裏といった運もプラスされるから、同じ内容の対戦は二度となく、遊ぶたびに新しいドラマが生まれる。また、ポケモンカードにはどんなに強いカードでも必ず弱点が隠されている。これを見つけてうまく攻めこめば、初心者が上級者に勝つことだって夢じゃない。だからこそ、対戦はおもしろいのだ。



集める、交換する

ポケモンカードは対戦だけでなく、コレクションも楽しめる。すべてのカードを集める、めずらしいカードを集める、好きなポケモンのカードを集める。いろいろなコレクションの方法があるだろう。コレクションを充実させるには、トレーディング（カード交換）がおすすめだ。自分がほしいカードを相手が持っていて、交換オーケーならば、トレーディングは成立。こうすれば拡張パックをたくさん買い集めることなく、好きなカードを手に入れられるのだ。友だちとカードの話を楽しみながらトレーディングをすると、カードの知識を深めることもできる。



ポケモンカード

POKEMON★CARD★GAME



■ 炎ポケモンは、ポケモンカードの中で最も種類の少ないタイプですが、同じ名前でも違うワザを持つポケモンがたくさんいます。ブーバーを例にとると、ワザ違いや、ジムシリーズを加えると、5種類あります。デッキには同じ名前のカードを4枚まで入れることができるので、4枚のうちすべて違うワザを持つブーバーというようにデッキを組むことができます。炎ポケモンの使うワザは、平均的に攻撃力が高めです。ただ、与えることのできるダメージが大きいワザは、使うとエネルギーカードをトラッシュしなければならないため、安定してダメージを与えるためにはデッキを工夫する必要があります。

■ ほとんどの炎ポケモンは、水ポケモンが弱点となります。炎ポケモンだけのデッキを組む場合には、水ポケモンデッキに対抗できるような工夫が必要となります。炎ポケモンの特徴である、高い攻撃力で速攻をかけられるようなゲーム展開を可能にするにはどうしたらよいか、また、弱点をカバーするためにはどうすればよいかについて考える必要があります。また、ワザを使うたびに、エネルギーをトラッシュすることにもなるので、トラッシュからエネルギーカードを手札に回収する工夫も必要となります。

■弱点・抵抗力

炎ポケモンは基本的に水タイプを弱点とします。

弱点	抵抗力	代表的なポケモン
●		「ヒトカゲ」
●	●	「リザードン」
	●	「ファイヤー」

■進化チャート

たねポケモン	1進化ポケモン	2進化ポケモン
ヒトカゲ	リザード	リザードン
	わるいリザード	わるいリザードン
ロコン	キュウコン	
ポニータ	ギャロップ	
	わるいギャロップ	
ガーディ	ウィンディ	
イーブイ	ブースター	
	わるいブースター	



★ジムシリーズ

たねポケモン	1進化ポケモン	2進化ポケモン
タケシのロコン	タケシのキュウコン	
カツラのヒトカゲ	カツラのリザード	カツラのリザードン
カツラのロコン	カツラのキュウコン	
カツラのガーディ	カツラのウィンディ	
カツラのポニータ	カツラのギャロップ	

■進化しないたねポケモン

- ブーバー
- ファイヤー

★ジムシリーズ

- カツラのブーバー
- カツラのファイヤー
- R団のファイヤー









たねポケモン
ヒトカゲ
LV.9／HP40
● ポケモンカード第４弾ロケット団



特殊能力
●ほのおをもらう
この力は、自分の番ごとに１回使える。自分の場にいるポケモンについている「炎」エネルギーカードを１枚はがし、このカードにつける。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ
●ほのおのしっぽ

◆ヒトカゲからの進化ポケモンのリザード、リザードンがエネルギーをたくさん必要とすることを考えると、ヒトカゲのときからどんどんエネルギーをつけなければなりません。そんな望みにピッタリなのが、この「ヒトカゲ」です。ゲームの中盤からエネルギーをつけずに場に出しても、特殊能力［ほのおをもらう］で、進化後に活躍できるだけのエネルギーをこの「ヒトカゲ」にすぐにつけることができます。ですから、進化する前に［ほのおをもらう］を使うのを忘れないでくださいね。そして、どのリザード、リザードンへ進化するか、よく考えて炎エネルギーをつけましょう。
◆「ほのおのしっぽ」は炎エネルギー１個で20ダメージですから、ゲームがはじまってすぐにワザが使えます。ワザに必要なエネルギーが少ないので、他のポケモンにエネルギーをつけつつ相手のでかたを見るのもよいですね。

たねポケモン
ヒトカゲ
LV.10／HP50
● ポケモンカード第１弾



ワザ
●ひっかく
●ひのこ
自分についている「炎」エネルギーカードを１枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

◆この「ヒトカゲ」をバトル場に出したら、まずエネルギーをつけて「ひっかく」。エネルギーの色を選ばないので、どのエネルギーカードでもＯＫです。リザードンに進化するなら何色のエネルギーをつけていてもワザは使えるので気にせずにつけていきましょう。
◆「ひのこ」は炎エネルギーカードを１枚トラッシュするワザです。他の炎ポケモンも炎エネルギーカードをトラッシュするワザをたくさん持っているので、炎ポケモンだけのデッキを作るなら「エネルギー回収」などでトラッシュからエネルギーカードを取ってきたり、山札からエネルギーカードを持ってくる「エネルギー転送」などを使って、炎エネルギーカードをたくさん手札に持ってくる方法が必要です。

ワザ解説

炎エネルギーをトラッシュするタイミングが変わった！
「ひのこ」

ヒトカゲ★ポケモンカード第１弾

自分についている「炎」エネルギーカードを１枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。



●「ポケモンカード★ネオ」の公式プレイルールでワザの処理が大きく変わりました。これまでワザの条件として、炎エネルギーカードをトラッシュしましたが、これからはワザの効果としてトラッシュすることになります。炎エネルギーカードをトラッシュするタイプのワザ（「かえんほうしゃ」など）は、すべて同じ処理になります。

1.ワザ宣言
ワザに必要なエネルギーがワザを使うポケモンについていないと、ワザ宣言をすることができません。また、「ワザを使えない」という持続する効果を受けていた場合も、ワザ宣言をすることができません。

―前のルールではこのタイミングで炎エネルギーカードをトラッシュしていました―

2.持続する効果のチェックと処理
ワザが失敗するかもしれないという持続する効果（「すなかけ」を受けた状態）を受けていたら、コイントスでワザが成功するか失敗するかを判定します。

3.こんらん状態のチェックと処理
こんらん状態であれば、コイントスで「ワザがこんらん」するかどうかを判定します。

4.ワザ内容の処理
ワザの説明にしたがって、書かれている内容の通りに処理をします。
「ひのこ」の場合はこのタイミングで、炎エネルギーカードを１枚トラッシュして、ダメージを与えます。

たねポケモン

ヒトカゲ

LV.10／HP50

- 拡張シート第１弾青版
- クイックスターターギフトパック



ワザ

●なきごえ
次の相手の番、このワザを受けた相手は、このカードにダメージを与えるとき、そのダメージが「-10」される。
●ほのおのしっぽ

◆この「ヒトカゲ」はゲーム序盤、あるいはたねポケモン同士での対戦で活躍できるポケモンです。「なきごえ」で相手の対戦ポケモンからのダメージを少なくして、次の番にはエネルギーをつけて「ほのおのしっぽ」を使います。「なきごえ」はどの色のエネルギーカードでも使えますが、「ほのおのしっぽ」を使うのなら、最初から炎エネルギーカードをつけましょう。もちろん、炎以外のエネルギーカードをつけて「なきごえ」、そして「リザード」に進化して「きりさく」、さらに「リザードン」に進化して特殊能力［エナジーバーン］という流れをくめば、炎エネルギーカードを使わなくても戦うことができます。
◆炎エネルギーカードをつけながら「ヒトカゲ」を進化させると、またちがった戦い方ができます。エネルギーの使い方でさまざまな変化があるので、いろいろ試してみましょう。

たねポケモン

カツラのヒトカゲ

LV.16／HP50

- ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●メラメラ
自分と相手についている「エネルギーカード」を1枚ずつ選び、それぞれトラッシュする。
●きりさく

◆「メラメラ」は相手の対戦ポケモンもこの「カツラのヒトカゲ」もエネルギーカードを１枚ずつトラッシュするので、自分に得なのか、相手に得なのか、場面、場面で違ってくるので、状況によってはその１枚の重みが変わってきます。よく考えて使いましょう。相手にエネルギーカードがついていないときは、この「カツラのヒトカゲ」だけエネルギーカードをトラッシュすることになります。相手のトラッシュするエネルギーカードも「メラメラ」を使ったプレイヤーが選べるので相手に無色２個エネルギーカードがついているときは、それをトラッシュするのもよいでしょう。「カツラのヒトカゲ」のトラッシュするエネルギーカードも炎エネルギーカードでなくてもＯＫです。けっこうテクニックが必要ですがおもしろいワザなのでじょうずに活用してください。
◆「きりさく」は炎エネルギーカードを必要としないワザなので、無色２個エネルギーカードをつけたらいきなり使えます。ヒトカゲというと炎のイメージが強いですが、この「カツラのヒトカゲ」は「きりさく」があるので多色デッキの中でも活躍できます。

たねポケモン

カツラのヒトカゲ

LV.18／HP50

- ポケモンジム第３弾カツラ



ワザ

●ファイヤーテール
コインを投げて「うら」なら、自分についている「炎」エネルギーカードを1枚選び、トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

◆この「カツラのヒトカゲ」は、HPが50あってエネルギー１個で20ダメージを与えられるので、ゲームの序盤ではたいへん活躍できるポケモンです。
◆ワザ「ファイヤーテール」は、２枚以上炎エネルギーカードをつけていても、ワザを使うときにトラッシュする炎エネルギーカードは１枚なので、進化のことを考えて多めに炎エネルギーカードをこの「カツラのヒトカゲ」につけておくとよいでしょう。もちろん炎エネルギーカードをまったくつけないまま「カツラのリザード」に進化しても、トレーナーカードの「カツラ」を使えば２枚の炎エネルギーカードをつけられるので、すぐワザが使えます。つけているエネルギーが多くても少なくてもそれに応じた対戦ができます。

ヒトカゲから進化

リザード

LV.32／HP80

● ポケモンカード第１弾



◆HPが高く攻撃力もあるので、１進化ポケモンの中でもひときわ目立つ存在となっている「リザード」です。逃げるのに必要なエネルギーも１個で、フットワークもとても軽やかです。そしてたねポケモンを一撃できぜつさせるほどの大ダメージを与える「かえんほうしゃ」を使うことができます。

◆「きりさく」は無色２個エネルギーと相性のよいワザなので炎単色のデッキでも、無色２個エネルギーは入れておきたいところです。進化後もリザードンの特殊能力［エネジーバーン］があるのでムダにはなりません。２色、３色の多色デッキでもじゅうぶんにその強さを発揮できるので、いろいろなデッキで「リザード」は活躍できるでしょう。

ワザ

●きりさく

●かえんほうしゃ

自分についている「炎」エネルギーカードを1枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

ヒトカゲから進化

わるいリザード

LV.23／HP50

● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆この「わるいリザード」は、HPが50と低めですが、70ダメージを相手の対戦ポケモンに与える可能性のあるワザ「ファイヤーボール」を持っています。「わるいリザードン」に進化する前に１回は使ってみたいワザですね。70ダメージというのは、HPが高いたねポケモンでも一撃できぜつさせることができるほどの大ダメージです。もちろんコイントスで表を出さないといけません。もしコイントスで裏が出ても、がっかりすることはありません。裏の場合でも、炎エネルギーカードをトラッシュしなくてよいのですから、次の自分の番でもう一度コイントスに挑戦してもＯＫですし、「わるいリザードン」に進化して「れんぞくファイヤーボール」を使ってもＯＫです。この「わるいリザード」についている炎エネルギーの数や、相手の残りHPによっては安定したダメージのワザ「しっぽでたたく」を使うのもよいでしょう。

ワザ

●しっぽでたたく

●ファイヤーボール

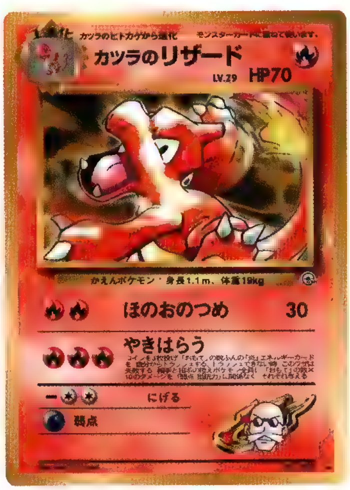
コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。自分についている「炎」エネルギーカードを1枚選び、トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

カツラのヒトカゲから進化

カツラのリザード

LV.29／HP70

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆「カツラのリザード」は、ゲームの序盤から終盤まで、どんな場面でも活躍できるのが特徴です。はじめのうちは、炎エネルギー２個で30ダメージという攻めの効率のよい「ほのおのつめ」で、相手にダメージを与え続けましょう。HPが70もあるのでゲーム中盤から出てきても対戦をまかせられます。

◆相手のベンチにいるポケモンにダメージカウンターがのっている後半になれば、さらに炎エネルギーカードを１枚つけて「やきはらう」です。コイントスで３枚とも表になれば相手の対戦ポケモンとベンチのポケモン全員に30ダメージを与えます。勝負を決める一撃になるでしょう。

◆「やきはらう」で炎エネルギーカードをトラッシュしても、トレーナーカードの「カツラ」を使って炎エネルギーカードを２枚いっぺんにつけることができます。炎エネルギーカードを全部トラッシュしても、進化して「カツラのリザードン」になれば、炎エネルギー１個でワザを使えるので心配はありません。

ワザ

●ほのおのつめ

●やきはらう

コインを3枚投げ、「おもて」の数ぶん、自分についている「炎」エネルギーカードをトラッシュする。相手と相手の控えポケモン全員に、「おもて」の数×10のダメージを、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ与える。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

リザードから進化

リザードン

LV.76／HP120

● ポケモンカード第１弾



特殊能力

●エナジーバーン

この力は、自分の番の中で何度でも使える。このカードについているすべてのエネルギーは「炎」エネルギーになり、自分の番の終わりにもとにもどる。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●ほのおのうず

自分についている「エネルギーカード」を2枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

◆「リザードン」は、ポケモンカードを代表するカードといってもよいでしょう。特殊能力、ワザともに強力で、ポケモンカードで遊ぶなら一度は使ってみたいカードです。

◆「ほのおのうず」は、炎エネルギー４個で使うワザですが、特殊能力［エナジーバーン］を使うことでついているエネルギーの色は関係なく使うことができるようになります。無色２個エネルギーも炎エネルギー２個ぶんになります。ただし、「ほのおのうず」でトラッシュするエネルギーカードは２枚なので、エネルギー２個ぶんの無色２個エネルギーカードも１枚として数えます。

◆［エナジーバーン］はこんらん状態では使えませんが、もしついているエネルギーが炎エネルギーカード４枚なら、こんらん状態のまま「ほのおのうず」を使うのもよいでしょう。ワザがこんらんした場合でも、HPが120あるこの「リザードン」にとって、20ダメージはたいしたダメージではありませんから。

リザードから進化

リザードン

LV.76／HP120

● プロモーションカード

「とりかえっこプリーズ」キャンペーンカード



特殊能力

●エナジーバーン

この力は、自分の番の中で何度でも使える。このカードについているすべてのエネルギーは「炎」エネルギーになり、自分の番の終わりにもとにもどる。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●ほのおのうず

自分についている「エネルギーカード」を2枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

◀上記のカードのイラストちがい

わるいリザードから進化

わるいリザードン

LV.38／HP80

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●つめではじく

●れんぞくファイヤーボール

自分についている「炎」エネルギーカードの数ぶんコインを投げ、「おもて」の数×50のダメージ。その後、「おもて」の数ぶんの「炎」エネルギーカードを、自分からトラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

◆「わるいリザードン」のワザ「れんぞくファイヤーボール」は、非常に強力なワザです。カードについている炎エネルギーの数だけコイントスして、表の数×50のダメージです。表の数だけ炎エネルギーカードをトラッシュします。コイントスできる数をどのくらいにするか、つまりどのくらい炎エネルギーを「わるいリザードン」につけるかがポイントです。炎エネルギーカードをつければつけるほど、ダメージを与えられる可能性は増えていきますが、そのぶんのエネルギーカードがトラッシュされますし、不必要な大きなダメージを相手に与えることになります。よく考えて、エネルギーをつけましょう。

◆コイントスワザの多くは、裏が出るとそれなりのマイナス要素があるのですが、この「れんぞくファイヤーボール」にはマイナス要素はありません。これもすばらしいことです。裏が出ても、エネルギーをトラッシュすることもなく、自分にダメージがくるわけでもありません。どんどん使って一気に勝負を決めてしまいましょう。

カツラのリザードから進化

カツラのリザードン

LV.50／HP100

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆「ファイヤーブレス」は、炎エネルギー１個で20ダメージ。このワザは、炎エネルギーカードをつけ加えたぶんだけ、１枚につき20ダメージがプラスされるワザです。しかし、追加で使ったエネルギーカードはすべてトラッシュしなくてはなりません。でも、ワザに必要なエネルギー、つまり炎エネルギー１個は残ります。［エネエネ］を使った「マルマイン（第１弾）」を炎エネルギー２個ぶんとしてつけていて、他に炎エネルギーカードがついていない場合は、ダメージは炎エネルギー１個ぶん追加されますが、その「マルマイン」はトラッシュしなければなりません。ですからエネルギーをどうダメージに変えていくか、しっかり計算をしておかないと、あとが続かないということもありえます。気をつけましょう。

◆もうひとつのワザ「かえんひこう」は、コイントスとはいえ、相手の控えポケモンに40ダメージを与えることができます。HPの低いポケモンなら一撃なので、もし相手のベンチにHPの低いポケモンがいれば、どんどんねらっていきましょう。

ワザ

●ファイヤーブレス
ワザに必要なエネルギーよりも多く「炎」エネルギーがついているとき、多い「炎」エネルギーをすべてトラッシュして、トラッシュしたエネルギーの数×20のダメージを追加する。

●かえんひこう
コインを投げて「おもて」なら、相手の場にいるポケモンを１匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、40ダメージ。

ロコン

たねポケモン

ロコン

LV.11／HP50

● ポケモンカード第１弾



◆「あやしいひかり」は、コイントスがうまく表になれば、相手の対戦ポケモンをこんらん状態にしてしまうという、相手プレイヤーにとってはちょっとやっかいなワザです。HPは50あるので、じゅうぶんバトル場で戦えるのですが、エネルギーが２個必要なので、いきなりバトル場に出すにはちょっと不安が残ります。どちらかといえば、ベンチで育ててから出したほうがよいポケモンでしょう。

◆キュウコンに進化してもワザにエネルギーがたくさん必要なので、バトル場に出さずエネルギーをどんどんつけて育てるという手もあります。でも、あからさまに炎エネルギーカードをたくさんつけていると、キュウコンに進化するまえに「突風」で呼ばれてきぜつさせられてしまうということもあるので気をつけながら育てましょう。

ワザ

●あやしいひかり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

たねポケモン

ロコン

LV.13／HP50

● 拡張シート第３弾緑版
● クイックスターターギフトパック



◆「きつねび」は、ダメージが10だけですが、トレーナーカードの「突風」と同じ効果があります。そして、このワザのよいところは、入れ替えをしたくないときは、入れ替えをしなくてもよいという点です。入れ替えないときは、相手の対戦ポケモンにダメージを与えます。

◆相手の場の状況を見て、まずは逃げるのにたくさんエネルギーが必要なポケモンがベンチにいたらバトル場に呼び出してダメージを与えます。それ以降はそのまま入れ替えをせずにダメージを与え続ける戦い方がよいでしょう。また、炎を弱点とするポケモンが相手のベンチにいたら、そのポケモンをバトル場も出させるのもよいでしょう。

◆ワザは１つなのですが、炎エネルギーを２個必要とするため、場に出てすぐにワザを使うことはできません。進化後のことを考えると、まずはベンチで育てるのが理想です。

ワザ

●きつねび
のぞむなら、ダメージを与える前に、相手の控えポケモンを１匹選び、と入れ替えてよい。（ダメージは、新しく出てきた対戦ポケモンに与える）

たねポケモン

タケシのロコン

LV.10／HP40

- ポケモンジム第１弾タケシ
- ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●ほのお

●でんこうせっか

コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

◆持っている２つのワザは、どちらもシンプルでわかりやすいワザです。炎エネルギーカードを１枚つけるだけで20ダメージを与えることができる「ほのお」と、無色２個エネルギーカードを１枚つけるだけで30ダメージを与える可能性のある「でんこうせっか」。

◆「タケシのキュウコン」に進化して、特殊能力［ばける］を使い、炎以外の色のポケモンになることを考えているデッキの場合、エネルギーの色を気にせずに使える「でんこうせっか」は、とても重要なワザになってきます。

たねポケモン

タケシのロコン

LV.16／HP50

- ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●みつめる

相手を「ねむり」状態にする。

●ほのおのわ

相手の控えポケモンを1匹選び、そのポケモンにも、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

◆いきなり「タケシのロコン」にみつめられたらたいへん。ワザ「みつめる」はかならず相手の対戦ポケモンをねむり状態にしますから…。対戦がはじまってすぐに使えば、うまく相手の攻撃を足止めすることができます。「みつめる」はエネルギー１個で、しかも何色のエネルギーでもかまわないのですから、ほぼまちがいなく最初から使えるワザです。もし相手がねむり状態から回復しても、次は「ほのおのわ」が待っています。20ダメージプラス相手のベンチのポケモン１匹を選んで10ダメージを与えます。対戦準備のできていないゲーム開始直後に、このワザは強烈です。

たねポケモン

カツラのロコン

LV.9／HP40

- ポケモンジム第３弾カツラ
- ジム拡張第２弾闇からの挑戦



特殊能力

●しぜんになおる

この力は、自分の番ごとに1回使える。このカードにのっているダメージカウンターを、1個とりのぞく。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●しっぽでまどわす

コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

◆特殊能力［しぜんになおる］は、毎回自分の番になるとダメージカウンターを１個取ることができるという、とてもうれしい特殊能力です。この［しぜんになおる］をうまく使うために、ダメージを受けたらきぜつさせられるまえにすぐにベンチにもどって、別のポケモンを出しましょう。なぜなら、しばらくしたらまた戦えるようになっているからです。こんな便利な特殊能力を持っているとはいえ、HP40で最初からバトル場で育てるのはむずかしいかもしれません。無色２個エネルギーをつけたりトレーナーカードの「カツラ」を使ったりしてエネルギーをつける速度を上げることはできますが、それでもベンチで育ててからバトル場に出したほうがよいでしょう。

◆進化を考えるなら、どのエネルギーをどのようにつけるかよく研究してデッキを構成しましょう。

特殊能力解説

進化ポケモンだったら何でもOK!

[特殊能力] ばける

タケシのキュウコン★ジム拡張第1弾リーダーズスタジアム

この力は、自分の番ごとに1回使える。手札にある「進化カード」を1枚選び、このカードの上にのせる。以後、このカードを、のせた「進化カード」のポケモンとしてあつかう(ただし「進化・退化」はできない)。のぞむなら、自分の番に、このカードの上にのっている「進化カード」をトラッシュして、このカードを「タケシのキュウコン」にもどしてよい。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この「ばける」の力は使えず、このカードは「タケシのキュウコン」にもどる(のせてあった「進化カード」はトラッシュする)。





● 進化ではないため、「プテラ(化石)」が場に出ていて特殊能力[げんしのちから]の効果がはたらいていても[ばける]を使うことができます。

● [ばける]で別のポケモンになっているときにトレーナーカード「思い出させる」を使った場合、使えるのは「タケシのロコン」のワザになります。

● 「ミュウ(化石)」のワザ「たいかビーム」を受けた場合、「タケシのロコン」になります。

● [ばける]で進化カードをのせることは進化ではないため、どく状態の「タケシのキュウコン(ジム拡1)」が[ばける]をしてもどく状態は消えません。同じように、持続する効果も消えませんし、マーカーなども取りのぞかれることはありません。たとえば、[ばける]で別のポケモンになっている「タケシのキュウコン(ジム拡1)」が「ポリゴン(第1弾)」の「テクスチャー1」を受けたときは、いくら[ばける]をしなおしても、バトル場にいるかぎり、弱点は変えられたままです。

● [ばける]で重ねたポケモンをはがしても、退化ではないため、特殊状態や持続効果、マーカー等がのっていた場合、すべて「タケシのキュウコン(ジム拡1)」が引きつぐことになります。

● 手札から場に出したときに使える能力は、[ばける]で場に出したときには使えません。たとえば、「わるいゴルバット」の特殊能力[こっそりかみつく]など。

● [ばける]で別のポケモンになっても、タケシのポケモンです。また、タケシ以外の「○○のポケモン」になっていた場合、タケシのポケモンであり、「○○のポケモン」でもあります。たとえば、「エリカのラフレシア(ジム拡1)」に[ばける]ときは、「タマムシシティジム」の効果の対象になるし、「ニビシティジム」の効果も対象にもなります。

● 「タケシのキュウコン(ジム拡1)」は、「タケシのキュウコン(ジム拡1)」に[ばける]ことはできません。

たねポケモン

カツラのロコン

LV.18／HP50

● ポケモンジム第３弾カツラ



◆炎ポケモンのワザの多くには、炎エネルギーカードをトラッシュするものがたくさんあります。また、カツラのポケモンはトレーナーカードの「カツラ」を使ってどんどん炎エネルギーをつけることができるので、手札から炎エネルギーカードがすぐになくなってしまうことがあります。そんなときこの「カツラのロコン」の「おにびあつめ」でトラッシュから炎エネルギーカードを取ってきましょう。

◆もちろん進化して「カツラのキュウコン」になって、大ワザ「しゃくねつ」を使うという戦い方もあります。

◆炎エネルギーカードがトラッシュにたくさんあるゲームの中盤にバトル場に出て「おにびあつめ」をしてから進化するのもよいでしょう。

ワザ

●かみつく

●おにびあつめ

コインを3枚投げ、「おもて」の数ぶんの「炎」エネルギーカードを自分のトラッシュから選び、手札に加える。

ロコンから進化

キュウコン

LV.32／HP80

● ポケモンカード第１弾



◆「だいもんじ」は、炎エネルギーを４個必要とするワザなので、使えるようになるまでかなりの時間がかかります。でも、80ダメージというものすごいダメージを相手の対戦ポケモンに与えられるようになるのですから、どうにか育てたいものです。足りないぶんのエネルギーを「マルマイン（第１弾）」の特殊能力［エネエネ］で一気につけるというやり方もあります。

◆「だいもんじ」が使えるようになったら「かどわかす」で、相手のベンチにいる強力なポケモンを呼び出すのもよいでしょう。

◆「だいもんじ」が使えるようになったら、あとはいかに長くバトル場でがんばってもらうかです。１枚ずつ炎エネルギーカードをトラッシュしなくてはならないので、炎エネルギーカードが不足しないように、「エネルギー回収」などのトレーナーカードをうまく使いましょう。

ワザ

●かどわかす

相手の控えポケモンを1匹選び、相手と入れ替える。（相手に控えがいないとき、このワザは失敗する）

●だいもんじ

自分についている「炎」エネルギーカードを1枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

タケシのロコンから進化

タケシのキュウコン

LV.30／HP70

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆特殊能力［ばける］は、どんな進化カードでもこの「タケシのキュウコン」にのせることができます。つまり「タケシのキュウコン」はどんな進化ポケモンにでもばけられるということです。使い方は、進化ポケモンの数だけあるので、無限の可能性を持っているといえるでしょう。自分の番に１回だけ進化カードを入れ替えられますので、自分の番のたびに次々と進化ポケモンにばけることもできます。

◆たとえば「カメックス（第１弾）」に化けて特殊能力［あまごい］を使って、水エネルギーカードを大量につけて「ハイドロポンプ」をしたあと、「リザードン（第１弾）」に化けて「ほのおのうず」でガンガン攻撃する、というようなこともできます。この他にも、［ばける］を使ったおもしろいコンボや戦略がありますが、それはみなさんで研究してみましょう。

◆「タケシのキュウコン」は、ねむり・マヒ・こんらん状態になると［ばける］が使えなくなって、のっている進化カードはトラッシュに置かれますから、相手の攻撃には注意しましょう。

特殊能力

●ばける

この力は、自分の番ごとに1回使える。手札にある「進化カード」を1枚選び、このカードの上にのせる。以後、このカードを、のせた「進化カード」のポケモンとしてあつかう。（ただし「進化・退化」はできない）

のぞむなら、自分の番に、このカードの上にのっている「進化カード」をトラッシュして、このカードを「タケシのキュウコン」にもどしてよい。

このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この「ばける」の力は使えず、このカードは「タケシのキュウコン」にもどる。（のせてあった「進化カード」はトラッシュする）

ワザ

●おにび

カツラのロコンから進化

カツラのキュウコン

LV.27／HP60

- ポケモンジム第３弾カツラ
- ジム拡張第２弾闇からの挑戦

特殊能力

●ほのおでかいふく
このカードに「炎」エネルギーカードを1枚つけるたびに、このカードにのっているダメージカウンターを、1個とりのぞく。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●しゃくねつ
コインを投げて「うら」なら、自分についている「炎」エネルギーカードを、すべてトラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。



◆ワザ「しゃくねつ」は、エネルギー２個で50ダメージという強烈なダメージを与えます。万が一コイントスで裏を出してしまってエネルギーカードがトラッシュされても、トレーナーカードの「カツラ」を使って２枚炎エネルギーカードをつけ、ふたたび「しゃくねつ」を使うことができます。

◆「カツラのキュウコン」はとても便利な特殊能力［ほのおでかいふく］を持っていて、炎エネルギーカードをこの「カツラのキュウコン」に１枚つけるたびに、１個ダメージカウンターを取りのぞきます。「しゃくねつ」というワザの性格上、ワザを使い続けるためには、炎エネルギーカードを「カツラのキュウコン」につけなければいけないので、そのぶんのダメージ回復が期待できます。さらに「きずぐすり」などの回復系のトレーナーカードを合わせて使うと「カツラのキュウコン」はバトル場で長く戦えるようになります。

たねポケモン

ガーディ

LV.12／HP40

- イントロパック

ワザ

●とびかかる
コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。
●ひのこ
自分についている「炎」エネルギーカードを1枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。



◆初心者が炎デッキを組むなら、まずイントロパックの「ガーディ」を使ってみましょう。そして炎デッキの練習とともに進化の練習もいっしょにしてみてはどうでしょうか。この「ガーディ」は２つのワザともにわかりやすいワザです。エネルギー１個で「とびかかる」。コイントスとはいえ、20ダメージは魅力です。「ひのこ」は、エネルギー２個で確実に30ダメージ。使うたびに炎エネルギーをトラッシュしなくてはなりませんが、ゲームの序盤ではかなり強力なダメージです。でも「ひのこ」を使いすぎると進化後にエネルギー不足になるかもしれません。トラッシュから回収してくるのか、ちょっとがまんして進化するのか。炎ポケモン独特のワザの使い方を、この「ガーディ」でおぼえてください。

たねポケモン

ガーディ

LV.16／HP50

- 拡張シート第３弾緑版
- クイックスターターギフトパック

ワザ

●おつかい
コインを投げて「おもて」なら、自分の山札から「トレーナーカード」を1枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。
●ひのこ
自分についている「炎」エネルギーカードを1枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。



◆作戦をしっかり立てたデッキで、どうしても早めに「オーキドはかせ」が欲しいとか、スタジアムカードが欲しいとかということがあります。そんなときにおすすめのワザが「おつかい」です。無色２個エネルギーをつければゲームのはじまった最初の番に、好きなトレーナーカードを手に入れられます。もちろんコイントスで表を出さなければいけませんが。もう１枚トレーナーカードが欲しいなら次の自分の番も「おつかい」。HP50なのでバトル場でじゅうぶん活躍できるのですが、相手も攻撃してきますから、使い方に工夫がいりますね。そんなに「おつかい」ばかりもしていられません。攻撃力のある「ひのこ」も使ってみたいですしね。「ひのこ」は30ダメージを与えることができるのでゲームの序盤なら相当のダメージでしょう。自分のデッキに合わせて、この「ガーディ」の使うワザやエネルギーのつけ方の作戦も立てておきましょう。

たねポケモン

ガーディ

LV.18／HP60

● ポケモンカード第１弾
● イントロパック



◆HP60で逃げるのに必要なエネルギーは１個。「ほのお」は、他のガーディに見られるような炎エネルギーカードをトラッシュしたり、ワザを使ったポケモン自身もダメージを受けたりする、ワザではありません。シンプルな20ダメージのワザです。炎エネルギー１個と、あとはどの色のエネルギーでも１個つければ使えるようになります。炎エネルギーが少ししか入っていないデッキでも活躍できるので、草ポケモンに弱いデッキの用心棒になれるかもしれません。進化してもウィンディは炎エネルギー以外のエネルギーでも活用できるワザを持っているので、この「ガーディ」には、わりと自由にエネルギーをつけることができます。この「ガーディ」はとても使いやすいポケモンなのです。

ワザ

●ほのお

たねポケモン

カツラのガーディ

LV.15／HP50

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆HPが50で逃げるのに必要なエネルギーが１個なので、苦しくなったらすぐにベンチにもどれます。じゅうぶんにバトル場で戦っていけます。ワザは１つ「もえひろがる」です。炎エネルギーを２個つけないといけないので、ちょっと手間がかかりますが、もちろんトレーナーカードの「カツラ」のサポートがあれば、自分の番にバトル場に出してすぐ攻撃ができるようになります。相手側が草ポケモンデッキだったらバッチリですね。

◆進化後の「カツラのウィンディ」のワザが使えるだけのエネルギーをつけておいて、進化をしてさらに一気に攻めるというのが理想です。進化すると強烈な攻撃力をほこる「カツラのウィンディ」になりますから、バトル場に出しても、進化するまでにきぜつさせられないように注意しましょう。

ワザ

●もえひろがる
相手のベンチにいる「草」ポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。



みんなで大爆発デッキ

ポケモンカード・ディレクター★三浦明彦さん

● よし。ぼくの大好きなわるものポケモンが大活躍するデッキを紹介しよう！　名付けて「みんなで大爆発デッキ」！　まず、バトル場に「ドガース」を出す！　ダメージを受けてもオッケー！　特殊能力の［ぶんれつ］で仲間を増やそう！　そんでベンチが「ドガース」だらけになったら、「わるいマタドガス」に進化して「みんなでばくはつ」！　［すごいへんしん］の「メタモン」もドガースにしてベンチ全員ドガースなら、120ダメージ！ リザードンなんか敵じゃない！　そんなことないと思うけど、相手も全員ドガースなら、なんと240ダメージだぜ!!　ワオ！　爆発しすぎてダメージがたまったら、「ポケモンセンター」や「エリカの親切」でなおしてあげよう！ きぜつした「ドガース」や「わるいマタドガス」は、「わるいヤドラン」で釣り上げてまたベンチに出す！　とにかく爆発！　きぜつしてもいいから爆発しつづけるのだ!!



みうらあきひこ

●ポケモンカード　20枚
ドガース LV.16 …… 4枚
わるいマタドガス LV.24 …… 4枚
ヤドン LV.16 …… 1枚
ヤドン LV.18 …… 3枚
ヤドラン LV.26 …… 2枚
わるいヤドラン LV.27 …… 2枚
メタモン LV.15 …… 4枚

●トレーナーカード　20枚
マサキ …… 4枚
ポケモンセンター …… 4枚
エネルギー回収 …… 2枚
ポケモン交換おじさん …… 2枚
エネルギー転送 …… 4枚
エリカの親切 …… 4枚

●エネルギーカード　20枚
草エネルギー …… 8枚
超エネルギー …… 8枚
きずぐすり配合エネルギー …… 4枚

デッキ拝見

たねポケモン

カツラのガーディ

LV.17／HP50

● ポケモンジム第３弾カツラ



ワザ

●ふりとばす
相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。（相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない）

●ほのおタックル
自分にも10ダメージ。

◆エネルギーを１個つけると「ふりとばす」がすぐに使えます。「ふりとばす」はゲームの序盤では、とくに有効でしょう。序盤ではまだじゅうぶんに対戦準備がととのっていないので、バトル場に呼ばれると困るポケモンが相手のベンチにいる場合もありますから。

◆さらに炎エネルギーが１個つけば、ダメージが30の「ほのおタックル」です。自分自身も10ダメージ受けますが、たねポケモンとしてはかなり強力なワザです。ゲームの序盤なら、進化しなくてもじゅうぶん戦える攻撃力です。HP50なのでもちろん相手の対戦ポケモンの攻撃力に注意しながら、さらにエネルギーをつけて、進化の準備をしていきましょう。

たねポケモン

カツラのガーディ

LV.17／HP50

● プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック99年3月号」おまけカード



ワザ

●ふりとばす
相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。（相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない）

●ほのおタックル
自分にも10ダメージ。

◀上記のカードのイラストちがい

たねポケモン

カツラのガーディ

LV.20／HP60

● ポケモンジム第３弾カツラ



ワザ

●もえあがる
自分の山札から「炎」エネルギーカード１枚を選び出し、自分につける。その後、その山札をよく切る。

●のしかかり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆ガーディはたねポケモンの中でも比較的HPの高いポケモンです。この「カツラのガーディ」もHPが60あるので、ゲームのはじめからバトル場に出しても安心です。

◆「もえあがる」は、炎エネルギー１個で使えるワザです。自分の山札から炎エネルギーカードを１枚選び、この「カツラのガーディ」自身につけることができます。このワザを使いつつ、このエネルギーをつけていけば、２回めの自分の番の終わりにはエネルギーが４個ついた状態にすることができます。ダメージこそ与えることはできませんが、「カツラのウィンディ」への進化を考えるとかなり効果的です。

◆「のしかかり」は、炎ポケモンにはめずらしく、コイントス表で相手の対戦ポケモンをマヒ状態にすることができます。無色２個エネルギーを無理に使わなくても、「もえあがる」を使えば、２回めの自分の番で使えるようになります。

ガーディから進化

ウィンディ

LV.34／HP70

● プロモーションカード

「トヨタオートキャンペーン」プレゼントカード



ワザ

●でんこうせっか

コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

●いかりのほのお

自分についている「炎」エネルギーカードを2枚トラッシュして、自分にのっているダメージカウンターの数×10のダメージを追加する。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

◆炎エネルギーをたくさんつけないとワザを使えないウィンディの中では、ワザに必要なエネルギーが比較的少ない「ウィンディ」です。ガーディのときに炎エネルギー１個をつけていれば、この「ウィンディ」に進化してきて炎エネルギーをさらに１個つけて「いかりのほのお」で40ダメージ。しかも自分にのっているダメージカウンターぶんのダメージを相手の対戦ポケモンに追加するのですから、素早さプラス強さを持っています。

◆「いかりのほのお」を使って、エネルギーカードをトラッシュしてしまった後の自分の番で「でんこうせっか」をして攻撃をつなぐようにするのか、まず先に「でんこうせっか」をして相手のワザでダメージを受けてから、「いかりのほのお」のダメージを増やすのか、相手の対戦ポケモンの状況や相手の場を見て、ワザの順番を決めていきましょう。

ガーディから進化

ウィンディ

LV.35／HP70

● イントロパック



ワザ

●とっしん

自分にも20ダメージ。

◆HP70のこの「ウィンディ」は、ワザは１つしかないので、攻めにまようことはありません。ちょっと複雑なワザの多い、ウィンディの中では初心者にも使いやすい「ウィンディ」です。

◆「とっしん」を使うとこの「ウィンディ」自身も20ダメージ受けます。さらに相手の攻撃もありますから、「ディフェンダー」や「きずぐすり」を用意しておいたほうがよいかもしれませんね。HPが70なので。

◆逃げるのにエネルギーが２個必要ですから、「ポケモンいれかえ」が必要でしょう。ポケモンを守る練習にもうってつけです。この「ウィンディ」をいかして使って、対戦の腕を上げてください。

ガーディから進化

ウィンディ

LV.45／HP100

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●かえんほうしゃ

自分についている「炎」エネルギーカードを1枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

●とっしん

自分にも30ダメージ。

◆HP100。ウィンディ最大のHPを誇ります。そして、HPだけではなく、攻撃力もすばらしいものがあります。エネルギー３個で50ダメージの「かえんほうしゃ」。使うたびに炎エネルギーカード１枚をトラッシュするとはいえ、そのたび50ダメージでは、相手プレイヤーはたまったものではありません。

◆「とっしん」は、この「ウィンディ」自身も30ダメージを受けますし、「かえんほうしゃ」は、炎エネルギーカードを１枚トラッシュしなければなりません。攻撃力の大きいぶんだけ、この「ウィンディ」自身にもマイナスがあります。このマイナスをどうカバーして「ウィンディ」をバトル場で戦わせることができるか、そこが腕の見せどころです。まずは「ディフェンダー」や「エネルギー回収」が考えられる手段ですが、さらにいろいろ研究してみてください。80ダメージというバトルの勝敗を決定する攻撃をどれだけ続けられるか、そこがポイントです。２度３度「とっしん」が使えたら、勝利はきっとあなたのものですよ。

カツラのガーディから進化

カツラのウィンディ

LV.42／HP90

- ポケモンジム第３弾カツラ
- ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●ヒートタックル
自分にも10ダメージ。
●ほのおのあらし
自分についている「炎」エネルギーカードを3枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

◆バトル場で戦い続けたい攻撃型のポケモンです。ダメージが小さいほうのワザ「ヒートタックル」ですら40ダメージもあるというのはスゴイ！「ヒートタックル」はこの「カツラのウィンディ」自身も10ダメージ受けますが、ワザに必要なエネルギーのうち２個は何色のエネルギーでもよいのでとても使いやすいワザです。

◆「ほのおのあらし」のために炎エネルギーを４個つけるのはたいへんですが、トレーナーカードの「カツラ」もありますから、はやくて２回の自分の番で準備はできます。120ダメージの攻撃力は、全ポケモン中最大のダメージです。相手のデッキの中心になるポケモンをねらって、「ほのおのあらし」を使うとよいでしょう。１回で相手の対戦ポケモンが倒れるほどのダメージですから、相手プレイヤーにとっては防ぎようのないワザでしょう。

たねポケモン

ポニータ

LV.8／HP40

- 拡張シート第３弾緑版
- クイックスターターギフトパック



ワザ

●けとばす
●ひばな
コインを投げて「うら」なら、自分についている「エネルギーカード」を1枚選び、トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

◆エネルギー１個で、どちらのワザも使えるようになる「ポニータ」です。しかも「けとばす」は、エネルギーの色を選ばないので、多色デッキでも炎デッキでもゲーム開始すぐに、相手の対戦ポケモンにダメージを与えることができるでしょう。もちろんHP40なので、長くはバトル場にいられませんので、様子を見ながら逃げ足の速さをいかして他のポケモンと入れ替わるか、ギャロップに進化しましょう。

◆「ひばな」は、ゲームの序盤では実に強力です。うまくコイントスで表を出せばエネルギーをトラッシュしなくてすみます。もし「エネルギー・リムーブ」などでエネルギーカードがトラッシュにされても、炎エネルギー１個ですからまたつければよいのです。もちろんそのまま逃げるという手もあります。自在な攻撃が可能なので、まさにゲームの序盤に大活躍できるポケモンです。

たねポケモン

ポニータ

LV.10／HP40

- ポケモンカード第１弾



ワザ

●けとばす
●ほのおのしっぽ

◆ワザが使いやすく、わかりやすい「ポニータ」です。「ほのおのしっぽ」は、エネルギー２個で30ダメージですから、強力です。エネルギーをトラッシュしたりする必要もありません。HP40で弱点もありますから、すぐに倒されないようにするためにも、ワザが使えるようになってからバトル場に出したほうがよいでしょう。

◆「けとばす」は、エネルギーの色を選ばないので、バトル場に出して、無色２個エネルギーをつけていきなり攻撃という手もあります。進化してギャロップになっても炎エネルギーをつけないでいくという作戦もとれますので、デッキを組むときに、進化した後のエネルギーの色のことなどいろいろ考えて、工夫してみてください。デッキをどのように組むかもポケモンカードゲームの大きな楽しみのうちのひとつです。

たねポケモン

ポニータ

LV.15／HP50

● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆炎エネルギーが多く使えるデッキの中でこそ、「ひのこ」のワザはいきてきます。炎エネルギーカードを１枚トラッシュしなければならないとはいえ、手札に炎エネルギーカードがあればゲームの序盤で自分の番ごとに30ダメージ出せるので強力です。HP50なので、トレーナーカードなどで相手の攻撃のダメージを防いだり、受けたダメージを回復したりしながら対戦をすると、ゲームの序盤のうちに勝負が決まってしまうことだってあるかもしれませんよ。

ワザ

●ひのこ

自分についている「炎」エネルギーカードを1枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

たねポケモン

カツラのポニータ

LV.11／HP40

● ポケモンジム第３弾カツラ



◆「こうそくいどう」というワザは、コイントスに成功すると相手のダメージや効果を受けなくなります。これは、相手プレイヤーにとっては実につらいことです。攻撃をする意味がなくなるのですから。コイントスにかならず成功するのであればHPは考えなくてもよいのですが、当然そううまくはいきません。HPが40なので、一撃でやられてしまうこともあります。相手の攻撃力に注意しながら、対戦しましょう。逃げるのにエネルギーがいらないので、倒されないように気をつけましょう。バトル場に出すときは、ワザが使えるようになってからのほうがよいでしょうし、バトル場に出てもHPが低いため、長くバトルするのはむずかしいので、最終的には進化を考えて使っていきしょう。

ワザ

●こうそくいどう

コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。

たねポケモン

カツラのポニータ

LV.13／HP50

● ポケモンジム第３弾カツラ
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆この「カツラのポニータ」の「けりにげ」は、トレーナーカードの「カツラ」を使って一度に２枚炎エネルギーカードをつけることもできるし、エネルギーの色を選ばないワザなので無色２個エネルギーをつけることもできます。いずれにしても早い段階で「けりにげ」を使うことができるでしょう。「けりにげ」はコイントスをして表が出ると、この「カツラのポニータ」がベンチにもどりますので、相手のワザのダメージを受けずにすみます。でも、かわりに出てきたポケモンがダメージを受けますが。あとはベンチで進化するもよし、ふたたびバトル場に出るのもよしという場合によって使い分けができる「カツラのポニータ」です。「カツラのギャロップ」に進化しても、進化前につけた、炎以外のエネルギーも利用できますから、多色デッキのでも活躍できます。いろいろな使い方を工夫してみましょう。

ワザ

●けりにげ

コインを投げて「おもて」なら、自分の控えポケモンを1匹選び、自分と入れ替える。(自分に控えがいないとき、入れ替えはおこらない)

ポニータから進化

ギャロップ

LV.30／HP60

- 拡張シート第１弾青版
- クイックスターターギフトパック



◆「けりとばす」は、ダメージを与えつつ、相手の対戦ポケモンとベンチのポケモンを入れ替えるワザです。相手のベンチに、ワザを使えるポケモンが何匹もいる場合は、強いポケモンが出てきて、かえって苦しくなるということもあります。

◆「かえんじごく」は、炎エネルギーカードがたくさんついていればとても強烈なダメージを相手の対戦ポケモンに与えられます。１枚トラッシュすれば30、２枚トラッシュすれば50とダメージを調整できるのもうれしいところです。問題は、たくさんトラッシュされてしまう炎エネルギーをいかに回収してワザを使えるようにしていくかでしょう。トレーナーカードの「エネルギー回収」などを使うとよいでしょう。

ワザ

●かえんじごく
のぞむなら、自分についている「炎」エネルギーカードを最大2枚トラッシュし、トラッシュした「炎」エネルギーカードの数×20のダメージを追加してよい。

●けりとばす
相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。（相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない）

ポニータから進化

ギャロップ

LV.33／HP70

- ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆「ふみつけ」はエネルギー２個で20ダメージですが、コイントスで表を出せばさらに10ダメージ追加です。エネルギーの色を選ばないので、多色デッキの中で、「ふみつけ」だけ使うという方法もあります。

◆もちろん「ギャロップ」に進化したのなら「こうそくいどう」も使ってみたいですよね。「こうそくいどう」の効果は、コイントスが表なら、この「ギャロップ」はダメージも効果も受けません。２回に１回はダメージも効果も受けず、そして自分のほうは30ダメージ与え続けられるのですから、相手プレイヤーはこの「ギャロップ」を倒すのにてこずることでしょう。もちろん「こうそくいどう」のコイントスに成功すれば、の話ですけどね。

ワザ

●ふみつけ
コインを投げて「おもて」なら、10ダメージを追加する。

●こうそくいどう
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。

ワザ解説

与えるダメージはプレイヤーしだい！

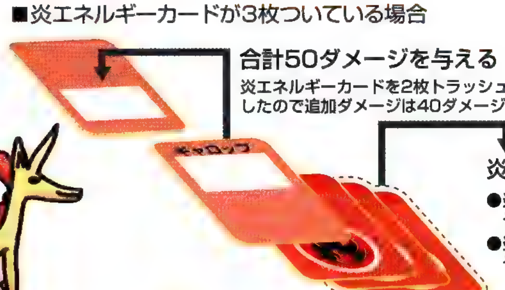
「かえんじごく」

ギャロップ★拡張シート第1弾青版

のぞむなら、自分についている「炎」エネルギーカードを最大2枚トラッシュし、トラッシュした「炎」エネルギーカードの数×20のダメージを追加してよい。

■炎エネルギーカードが3枚ついている場合





合計50ダメージを与える

炎エネルギーカードを2枚トラッシュしたので追加ダメージは40ダメージ

炎エネルギーカードを2枚トラッシュ

- 炎エネルギーカードを１枚トラッシュしてもOK、その場合は追加20ダメージ
- 炎エネルギーカードをトラッシュしなくてもOK、その場合は追加ダメージはありません

● このワザのダメージは、プレイヤーの判断で決めることができます。ダメージを追加してもしなくてもどちらでもかまいません。また、トラッシュするエネルギーに関しても、必ず2枚というわけでなく、１枚でも2枚でもOKです。与えることのできるダメージを選択できるので、戦略的に使うことができるのです。

ポニータから進化

わるいギャロップ

LV.24／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●うしろげり

●ひばしら

のぞむなら、自分についている「炎」エネルギーカードを1枚トラッシュしてよい。その場合、相手の控えポケモンを1匹選び、そのポケモンにも、「弱点･抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

◆無色２個エネルギーで「うしろげり」、炎エネルギー２個で30ダメージの「ひばしら」。使いやすくバランスのよいワザを２つ持っています。

◆「ひばしら」は、相手のベンチのポケモンへダメージを与えることができます。相手の対戦ポケモンに30ダメージ与えつつ、さらにベンチへの攻撃ですから、かなり有効なワザです。しかも相手のベンチのポケモンを攻撃したくないときは、しなくてよいので便利です。ゲームの後半になると、ベンチにダメージカウンターをたくさん抱えて逃げているポケモンがいることは、そんなにめずらしいことではありませんので「ひばしら」のベンチへの攻撃で一気に状況が変わることもあります。相手のベンチの様子をよく見て「ひばしら」の使い方を決めましょう。

カツラのポニータから進化

カツラのギャロップ

LV.31／HP70

● ポケモンジム第３弾カツラ

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●ほのおのたてがみ

●ふみあらす

コインを投げて「おもて」なら、相手に10ダメージを追加し、相手の控えポケモン全員にも、「弱点･抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

◆「カツラのギャロップ」は、炎エネルギー１個で使える「ほのおのたてがみ」があるので、「カツラのポニータ」のときにエネルギーカードをつけずに、進化して攻めはじめるという方法もあります。

◆さらに無色２個エネルギーをつければ「ふみあらす」が使えます。コイントスに成功すれば、相手の対戦ポケモンと、相手のベンチのポケモン全員にダメージを与えることができるのです。後半戦でも力を発揮するワザです。きぜつしそうになったら、逃げるのにエネルギーが必要がないことをいかしてベンチにもどってもよいですし、「ポケモンセンター」でダメージを回復して、また炎エネルギーをつけいくという戦い方もできます。相手の攻めと自分の戦略に応じて、いろいろな攻撃ができる「カツラのギャロップ」です。

ワザ解説

ベンチのポケモンへのダメージはプレイヤーしだい！

「ひばしら」

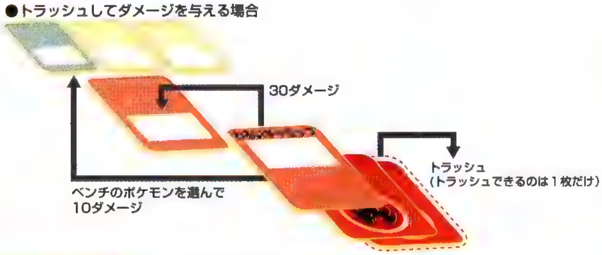
わるいギャロップ★ポケモンカード第４弾ロケット団

のぞむなら、自分についている「炎」エネルギーカードを1枚トラッシュしてよい。その場合、相手の控えポケモンを1匹選び、そのポケモンにも、「弱点･抵抗力」に関係なく、 10ダメージ。



● 相手の控えポケモンへのダメージは、プレイヤーの判断で決めることができます。炎エネルギーカードをトラッシュしたくないときは、控えポケモンへのダメージは与えないという選択もできます。ポケモンのワザは、基本的にワザ宣言からは、ワザの説明文にしたがって、プレイヤーの判断は必要のないものがほとんどですが、このようにプレイヤーの意思で選択をともなうワザは、プレイヤーの実力がためされます。

●トラッシュしてダメージを与える場合



たねポケモン

ブーバー

LV.18／HP50

● イントロパック



ワザ

●ほのおパンチ

●スモッグ

コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

◆この「ブーバー」はワザに必要なエネルギーが少なくてすむので、炎単色のデッキはもちろんのこと、多色デッキでも活躍できるポケモンです。

◆「ほのおパンチ」は、炎エネルギーカードが１枚でも手札にあれば、この「ブーバー」をバトル場に出してすぐに使えるワザなので、ゲームの序盤では、強力なワザでしょう。

◆炎エネルギー２個で使える「スモッグ」は、コイントスで表を出せば、相手の対戦ポケモンをどく状態にできます。でも「スモッグ」は、与えられるダメージが「ほのおパンチ」と同じ20ダメージなので、無理に炎エネルギーをつけなくても、じゅうぶん「ほのおパンチ」だけで戦っていけます。「ほのおパンチ」で戦っている間に、ベンチのポケモンにエネルギーをつけていくという戦い方もよいでしょう。

たねポケモン

ブーバー

LV.24／HP50

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●ほのおパンチ

●かえんほうしゃ

自分についている「炎」エネルギーカードを１枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

◆ワザを使えるようになるまでに、２枚の炎エネルギーカードをつけなければいけないので、いきなりバトル場に出て育てるのはむずかしいかもしれません。ベンチでワザが使えるようになるまで育ててから、ワザの攻撃力をいかした対戦をしましょう。この「ブーバー」はワザがシンプルで使いやすく、ダメージも大きいので、攻撃重視のデッキのポケモンとしておすすめです。

◆「ほのおパンチ」を使えるようになってからバトル場に出せば、30ダメージを相手の対戦ポケモンに与えた次の番にもう１枚炎エネルギーカードをつけて「かえんほうしゃ」が使えます。２回の攻撃で合計80ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることになります。これは、ほとんどのたねポケモンを倒せる攻撃力です。うまくディフェンスしながらできるだけ長くバトル場で攻撃を続けましょう。

たねポケモン

ブーバー

LV.27／HP60

● 拡張シート第３弾緑版

● クイックスターターギフトパック



ワザ

●ファイヤーバーン

のぞむなら、自分や自分の控えポケモンについている「炎」エネルギーカードを好きなだけトラッシュして、トラッシュした数×10のダメージを追加してよい。

●マグマパンチ

◆相手プレイヤーの計算を狂わせるワザ「ファイヤーバーン」を使える「ブーバー」です。この「ブーバー」をベンチに出して、バトル場のポケモンと入れ替え、炎エネルギーをつけて「ファイヤーバーン」で攻撃をします。自分のベンチのポケモンから炎エネルギーカードをたくさんトラッシュして、その枚数×10ダメージ。もちろんその後はたいへんですが、大逆転のためや、もうここで相手の対戦ポケモンを倒さないと負けてしまうというときなどに、「ファイヤーバーン」を使いましょう。ベンチのポケモンの力をかりて、一気に相手の対戦ポケモンをきぜつさせるのです。

◆「マグマパンチ」は40ダメージですから、トレーナーカードの「突風」などと合わせて、相手プレイヤーの主力ポケモンをねらって攻撃するとよいでしょう。この攻撃力をいかすためにも、バトル場で長く戦えるように回復系のトレーナーカードを用意しておきましょう。

たねポケモン

ブーバー

LV.31／HP70

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●えんまく
次の相手の番、このワザを受けた相手はワザを使うときにコインを投げ、「うら」なら、そのワザは失敗する。

●スモッグ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

◆この「ブーバー」はHPが70もあるので、安心してバトル場に出すことができます。ゲームがはじまるときに手札にあったなら、まようことなくバトル場に出しましょう。炎エネルギー１個で使える「えんまく」は、ゲーム中いつでもかなり効果のあるワザです。

◆「えんまく」は、相手プレイヤーがワザを使うときにコイントスをしなければならなくなるので、確率的にいえば、相手の攻撃が２分の１になってしまいます。「えんまく」でねばっている間に自分のベンチのポケモンを育てていきましょう。さらにダメージを与えるなら、「スモッグ」です。20ダメージにコイントス表でどくの効果があります。相手の使えるワザを見ながらこの２つのワザを使い分けましょう。

◆逃げるのに必要なエネルギーが少ないので、大きいダメージを受けたときはベンチにもどって、ベンチで育てたポケモンと交代しましょう。

たねポケモン

カツラのブーバー

LV.29／HP60

● ポケモンジム第３弾カツラ
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●ひをふく
コインを投げて「おもて」なら、10ダメージを追加する。

●マグマふんしゅつ
自分の山札の上からカードを5枚トラッシュする。そのトラッシュした5枚の中にあった「炎」エネルギーカードの数×20のダメージ。

◆「カツラのブーバー」を使いこなすには、デッキ構成をかなり考えなくてはなりません。「マグマふんしゅつ」を使うために、デッキに炎エネルギーカードを多めに入れても、実際にはうまくダメージを与えられないでしょう。「マグマふんしゅつ」の効果をあげるために入れておいたトレーナーカードなどが、ワザによってトラッシュされてしまう可能性もかなり高いでしょう。

◆「マグマふんしゅつ」は、トレーナーカードの「カツラ」を使えば、すばやく準備することができます。あとは、「ポケモン図鑑」で山札を見て炎エネルギーカードの割合を見るとか、「モンスターボール」や「マスターボール」を使ってポケモンを山札から引いて、山札のエネルギーの割合を多くして、炎エネルギーカードを出やすくするとか。使いすぎには注意しましょう。でもあまり「マグマふんしゅつ」を使いすぎると山札の数が不安になります。

ブースター

イーブイから進化

ブースター

LV.28／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●でんこうせっか
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

●かえんほうしゃ
自分についている「炎」エネルギーカードを1枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

◆HPが70もあるので、この「ブースター」にはバトル場でどんどん戦ってもらいましょう。逃げるのに必要なエネルギーが１個ですむのもよいところです。

◆もしイーブイのときにエネルギーが１個でもついていたなら、もう１個エネルギーをつけて、すぐに「でんこうせっか」が使えます。でも、「でんこうせっか」だけでは大ダメージを与えられないので、ぜひとも「かえんほうしゃ」が使えるまでエネルギーをつけていきましょう。「かえんほうしゃ」のダメージは60と大きいので、強力です。

◆「かえんほうしゃ」を使うまでにはたくさんエネルギーが必要なので、この「ブースター」で対戦するつもりなら、進化前のイーブイのときから、炎エネルギーをつけておくとよいでしょう。たくさん炎エネルギーがついていれば、連続して「かえんほうしゃ」が使えますよ。

イーブイから進化
わるいブースター
LV.23／HP50
● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ
●いかり
自分にのっているダメージカウンターの数×10のダメージを追加する。
●ひあそび
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加して、自分についている「炎」エネルギーカードを1枚トラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

◆「いかり」は、この「わるいブースター」にのっているダメージカウンターの数×10のダメージを追加できるので、50というHPを考えると、基本の10ダメージと合わせて最大50ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができます。しかしそのとき「わるいブースター」には４個のダメージカウンターがのっています。次の攻撃には耐えられそうもありません。HP50は、ダメージカウンターをのせて攻撃するにはちょっと低いかもしれません。この「いかり」を上手に使いこなすために、「ディフェンダー」を活用しましょう。そうすればダメージカウンターをのせて何回か「いかり」が可能になります。
◆「ひあそび」は、コイントス表で20ダメージ追加です。追加するときには炎エネルギーカードを１枚トラッシュします。コイントス裏でも30ダメージは与えることができ、炎エネルギーをトラッシュしなくてすみます。炎エネルギー２個で50ダメージ与えられるのは、なかなか魅力的です。でもHP50なので、気をつけて対戦しないとすぐにきぜつさせられてしまうかもしれません。じゅうぶん注意しましょう。

たねポケモン
ファイヤー
LV.33／HP70
● プロモーションカード
ANA「みんなにうれしいキャンペーン」プレゼントカード



ワザ
●ハイパーフレイム
コインを投げて「おもて」なら、自分についている「炎」エネルギーカードを1枚選び、トラッシュする。「うら」なら、自分についている「エネルギーカード」すべてを、トラッシュする。どちらの場合も、「エネルギーカード」がトラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

◆この「ファイヤー」の使えるワザは「ハイパーフレイム」１つです。炎エネルギー３個で確実に60ダメージを与えることができる強力なワザです。しかし、コイントスの表と裏によって、この「ファイヤー」の運命は大きく左右されます。コイントスが表なら、炎エネルギーカードを１枚トラッシュするだけですが、コインが裏のときは、この「ファイヤー」についているエネルギーカードをすべてトラッシュしなければいけないのです。まさに、この「ファイヤー」の運命をかけたコイントスです。
◆この「ファイヤー」は逃げるのに必要なエネルギーが1個なので、あぶなくなったらかんたんにベンチにもどれます。たとえば、「ハイパーフレイム」のコイントスで裏が出て、エネルギーカードをすべてトラッシュしたときでも、次の番で逃げるためのエネルギーを１個つければベンチにすぐもどれるので、ベンチでまた炎エネルギーをつけていくこともできます。

たねポケモン
ファイヤー
LV.35／HP70
● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ
●やまやき
自分についている「炎」エネルギーカードを、好きなだけトラッシュする。その後、トラッシュしたのと同じ枚数のカードを、相手の山札の上からトラッシュする。
●ゴッドバード
コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

◆ポケモンカードでは、「自分の番のはじめに山札からカードを引くとき、その山札が１枚もなくカードが引けない場合、そのプレイヤーは負けになる」というルールがあります。ですから、相手の山札が少なくなってきたときに、この「ファイヤー」の「やまやき」を使うと効果的です。できるだけたくさん相手の山札をトラッシュさせて、相手の山札をさらに少なくすれば、ゲームに勝つことができるでしょう。
◆「ゴッドバード」は、コイントスで表を出さなければいけませんが、相手の対戦ポケモンに80ダメージを与えられる大ワザです。でも、炎エネルギーが４個も必要なので、ベンチでエネルギーをつけてからバトル場に出すほうがよいでしょう。この「ファイヤー」はHPが70もあり、弱点がないので、「ゴッドバード」のコイントスが裏になってワザが失敗しても、すぐにきぜつさせられることはなく、安心して戦えるポケモンといえるでしょう。

たねポケモン

ファイヤー

LV.37／HP80

● 拡張シート第２弾赤版
● クイックスターターギフトパック
※クイックスターターギフトパックに入っているカードは、キラカードです



ワザ

●ドライアップ
相手の場にいるポケモンを1匹選ぶ。その後、「うら」が出るまでコインを投げ続け、「おもて」の数ぶんの「水」エネルギーカードを、そのポケモンからトラッシュする。
●ほのおのつばさ

◆「ドライアップ」は、水ポケモンを主体としたデッキにとっては強力なワザです。ダメージは与えられませんが、相手の場のポケモンを選んで、コイントスで表が出たぶんだけ水エネルギーカードをトラッシュできるのです。水を弱点としている炎ポケモン中心のデッキの中に、この「ファイヤー」を入れておくと弱点をカバーする働きをしてくれるでしょう。
◆水エネルギーカードの入っていないデッキが相手ならば、じっくり育てて「ほのおのつばさ」を使えるようにしましょう。50ダメージを与えられる強いワザです。ファイヤーは、弱点がなく抵抗力がありますから、見かけよりも強さを発揮してくれるでしょう。逃げるのに必要なエネルギーが１個なので伝説のポケモンの中でも使いやすい「ファイヤー」です。

たねポケモン

R団のファイヤー

LV.26／HP60

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



特殊能力

●ふしちょう
この力は、このカードが「きぜつ」したとき、使える。このカードをトラッシュからとり出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のまま「きぜつ」するとき、この力は使えない。

ワザ

●ほのおのかべ
次の相手の番、このカードが相手のワザによるダメージを受けたとき、（それによってこのカードが「きぜつ」しても、）相手に10ダメージを与える。

◆［ふしちょう］は、「Ｒ団のファイヤー」がきぜつしたときに使うことのできる特殊能力です。きぜつしてトラッシュから手札に直接もどってくる能力はまさに不死鳥といえます。ただし、マヒ・ねむり・こんらん状態のままきぜつしたときは、この能力は使うことはできません。そして、トラッシュからもどってくるとはいっても、きぜつすることに変わりはありませんので、相手はサイドカードを１枚とることができます。
◆「ほのおのかべ」は、「Ｒ団のファイヤー」がワザによるダメージを受けたとき、そのダメージを与えた相手の対戦ポケモンに10ダメージを与える効果がついています。この10ダメージは、弱点・抵抗力の影響を受けます。これは忘れないようにしましょう。ほかのファイヤーのワザのダメージの大きさと比べると、40ダメージはものたりないように思えるかもしれませんが、ちょうど攻めやすいダメージなのでかえって使いやすいところがあります。ワザにマイナス要素もないので、どんどん相手の対戦ポケモンを攻撃していきましょう。

たねポケモン

カツラのファイヤー

LV.44／HP90

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●ひのとり
コインを投げて「うら」なら、ダメージを与えた後、自分と自分についているすべてのカードを山札にもどす。その後、その山札をよく切る。

◆HP90、持っているワザは１つ「ひのとり」です。炎エネルギー５個を必要とします。これはワザに必要なエネルギーの中で最大です。そして、カツラのポケモンなので、トレーナーカードの「カツラ」を使えば、ワザを使えるようになるまでの時間を短くすることができます。
◆「ひのとり」は、90もの大ダメージを相手のポケモンに与えます。ほとんどのポケモンを一撃できぜつさせることができるでしょう。でも、問題はそのあとです。コイントスが裏だと、ダメージを与えたあと、この「カツラのファイヤー」についているカードすべてとともに、この「カツラのファイヤー」自身も山札にもどってしまうのです。１匹は倒せたけれど、すぐに山札にもどってしまって、そのあとが続いてくれない、ということもよくあります。勝負の分かれめはすべてコイントスにかかっているといってもよいでしょう。

WHAT IS A "TRADING CARD GAME"?

トレーディングカードゲームってなに?

ポケモンカードは、トレーディングカードゲームと呼ばれるゲームの仲間だ。トレーディングカードはもともとは、アメリカで生まれたコレクションのためのカードだった。ベースボール、バスケットボールといった人気スポーツを題材に、毎年のように無数のカードが発行され、多くの人がコレクションに熱中した。トレーディングカードがなぜ人気を集めるかといえば、カードそれぞれにレアリティ(希少度)が決められていたからだ。つまりよく出るカードはすぐに手に入るが、レアリティの高いカードはなかなか手に入らない。手に入らないからこそ、人々はますます夢中になって、コレクションを完成させたくなるのだ。

このトレーディングカードに新しい遊びを加えたのが、'93年に登場した『マジック:ザ・ギャザリング』だ。ファンタジー世界をテーマにしたカードを使い、2人のプレイヤーは魔法使いとなって、対戦をする新しいゲームだ。そう、『マジック:ザ・ギャザリング』の登場によって「対戦」という要素を加えられ、"トレーディングカード"は"トレーディングカードゲーム"に進化したのだ。カードコレクション、対戦の駆け引き、無限の戦略性……、テレビゲームではけっして味わえないおもしろさによって、『マジック:ザ・ギャザリング』はアメリカはおろかヨーロッパ、アジアと世界中で流行し、現在も変わらぬ人気を誇っている。



スポーツカード



『マジック:ザ・ギャザリング』



『ポケットモンスターカードゲーム』

トレーディングしてみよう!

ポケモンカードの右下にある小さな記号。これがそのカードのレアリティ(希少度)を表すマークだ。レアリティには大きく3種類あって、●はよく出るカード、◆はちょっとめずらしいカード、★はすごくめずらしいカードであることを表している。このレアリティは、トレーディング(カード交換)のときの重要な目安となる。たとえば友だちとあらかじめ「★のカードは、●のカード3枚ぶんだよ」というふうにルールを決めておくと、公正なトレーディングができるのだ。



★=すごくめずらしいカード
◆=ちょっとめずらしいカード
●=よく出るカード



トレーディングを楽しみたいという人は、家の近くで開催されるポケモンカード関連のイベント(公式イベントや次世代ワールドホビーフェアなど)へ出かけることがおすすめだ。会場にはたくさんのポケモンカードファンが集合していて、自由にトレーディングを楽しんでいる。このチャンスをいかして、ほしいカードを手に入れよう。

OFFICIAL EVENT

公式イベント



ポケモンカードの公式イベントで最大のものは、「公式トーナメント」と呼ばれる大会だ。各会場で地区予選大会をくり広げ、上位入賞者を集めて日本一決定戦を行うという、全国規模で開催される大スケールの大会だ。これまで「リザードンメガバトル」「カメックスメガバトル」「トロピカルメガバトル」「シークレットスーパーバトル」など、数多くの公式トーナメントが開催されてきた。公式トーナメントの会場には、ほかにも対戦が自由に楽しめるフリー対戦、ポケモンカードの遊びかたをおぼえられるティーチングコーナーなど、さまざまなコーナーが用意され、まさに会場はポケモンカード一色。デッキやカードコレクションを持ってかけつければ、対戦やトレーディングが一日中、楽しめる。ぜひ一度足を運んでみよう。





▲公式トーナメント「トロピカルメガバトル」の風景。公式トーナメントへの参加方法はコロコロコミックやポケモンカードトレーナーズなどをチェックしてほしい。



◀親子でペアを組んで参加する「ガルーラ親子大会」、ふたりで力を合わせて対戦する「ドードータッグマッチ」など、ほかにも楽しいコーナーがたくさんある。

POKEMON TRADING CARD GAME GYM OFFICIAL

ポケモンカードジムオフィシャル

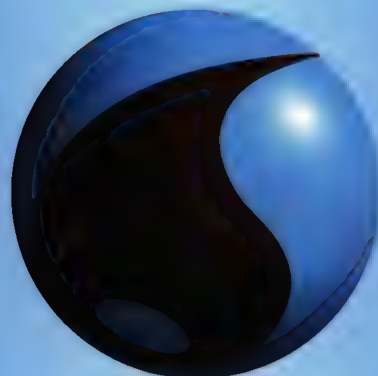
ポケモンカードジムオフィシャルは、東京・日本橋にあるポケモンセンタートウキョーの2階にオープンした公式イベントスペース。広いスペースでは主にティーチングが行われ、開催日は多くのファンで盛り上がっている。開催日時は基本的には日曜日と祝祭日だが、都合によって開催されないこともあるので、訪れるときはポケモンカードフリーダイヤルへ問い合わせるか、公式ホームページをチェックしてほしい。





◀▲ティーチングには、家族づれで訪れるファンも多い。ジムオフィシャルには、全種類のポケモンカードを展示したパネルがあるなど、内装もポケモンカードづくしだ。

水ポケモンカード

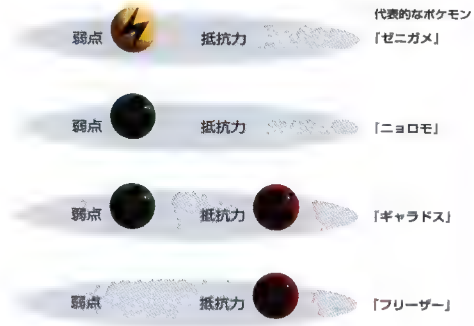


■水ポケモンは、草ポケモンにせまるくらい種類の多いタイプです。水ポケモンは、ワザに必要なエネルギーより多くついている水エネルギーぶんのダメージを追加できるワザに特徴があります。また、「カメックス(第１弾)」の特殊能力［あまごい］の効果を期待できるので、場に出してすぐにワザを使うというメリットがあります。意外に見落とせないポイントとしてあるのが、「ジュゴン(第1弾)」の「オーロラビーム」のようにワザのダメージが強力であり安定感があるワザが多くあるということです。

■水ポケモンは、たねポケモンより進化したポケモンに期待できるワザや特殊能力が多いので、必然的に進化ポケモンのデッキになる傾向があります。コイキングとギャラドスの関係のように、進化することで弱点が変わるポケモンもいます。水ポケモンは草タイプに弱いポケモンと雷タイプに弱いポケモンに分かれるので、弱点を分散して水ポケモンだけでデッキを組むこともできます。また、闘ポケモンと、弱点と抵抗力を補完しあう関係にあるので組み合わせてデッキを組むのもいいでしょう。

■弱点・抵抗力

水ポケモンは基本的に、雷タイプを弱点とするタイプと草タイプを弱点とするタイプに大きく分類することができます。



■進化チャート

たねポケモン	1進化ポケモン	2進化ポケモン
ゼニガメ	カメール	カメックス
	わるいカメール	わるいカメックス
コダック	ゴルダック	
	わるいゴルダック	
ニョロモ	ニョロゾ	ニョロボン
メノクラゲ	ドククラゲ	
パウワウ	ジュゴン	
シェルダー	パルシェン	
クラブ	キングラー	
タッツー	シードラ	
トサキント	アズマオウ	
ヒトデマン	スターミー	
コイキング	ギャラドス	
	わるいギャラドス	
イーブイ	シャワーズ	
	わるいシャワーズ	
なにかの化石	オムナイト	オムスター
★ジムシリーズ		
カスミのコダック	カスミのゴルダック	
カスミのニョロモ	カスミのニョロゾ	カスミのニョロボン
カスミのメノクラゲ	カスミのドククラゲ	
カスミのパウワウ	カスミのジュゴン	
カスミのシェルダー	カスミのパルシェン	
カスミのタッツー	カスミのシードラ	
カスミのトサキント	カスミのアズマオウ	
カスミのヒトデマン	カスミのスターミー	
カスミのコイキング	カスミのギャラドス	
ナツメのコダック	ナツメのゴルダック	
サカキのコイキング	サカキのギャラドス	



■進化しないたねポケモン

- ラプラス
- フリーザー
- マリル











たねポケモン

ゼニガメ

LV.8／HP40

● ポケモンカード第１弾



◆この「ゼニガメ」は、ゼニガメの中では最もHPが低いのですが、「あわ」を使えるのでバトル場でもじゅうぶん活躍できます。10ダメージを与えて、コイントスが表なら相手の対戦ポケモンをマヒ状態にします。水エネルギー１個のワザですから、うまく表を出せばゲーム開始時から相手の対戦ポケモンの動きを止めることができます。攻めるよりも相手の攻撃を止めるというのがゲームの序盤ではかなり効果的です。

◆ゼニガメは進化すると攻撃力が上がりますから、バトル場に出ることがあったらきぜつしないよう気を使いましょう。相手の対戦ポケモンがワザ「こうそくいどう」などでダメージや効果を受けない場合や、相手が進化したりして、マヒの効果を回復される可能性が高いときは「からにこもる」を使いましょう。コイントス表で相手からのダメージをまったく受けなくなります。２つのワザをうまく使い分けながらバトル場でがんばって進化をめざしましょう。

ワザ

●あわ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

●からにこもる
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはダメージを受けない。（ダメージ以外の効果は受ける）

たねポケモン

ゼニガメ

LV.14／HP50

● イントロパック



◆HPが50あって、水エネルギー１個からワザが使えるので、ゼニガメの中では一番使いやすいポケモンです。ワザが２つともシンプルなので初心者におすすめです。まず水エネルギーを１個つけて「かみつく」で10ダメージ、次の番にも１個エネルギーをつけて「ロケットずつき」とエネルギーをつけながらスムーズにワザを使っていけます。本当に使いやすい「ゼニガメ」なので、ゼニガメからの進化デッキに入れるたねポケモンとしてもおすすめです。

ワザ

●かみつく

●ロケットずつき

たねポケモン

ゼニガメ

LV.15／HP50

● 拡張シート第１弾青版
● クイックスターターギフトパック
● イントロパック



◆ゲームの序盤に、この「ゼニガメ」をバトル場に出したなら、いきなり「はたく」で攻撃しないで、まず「ウォーターパワー」を使いましょう。次の自分の番には「はたく」で30ダメージ与えられるのです。エネルギー１個で確実に30ダメージ与えられるポケモンはほとんどいません。

◆進化して「カメックス（第１弾）」になって特殊能力［あまごい］を使いたいのであれば、手札に水エネルギーカードを多く残しながらバトルしたいものです。［あまごい］を中心にバトルするデッキなら水エネルギーカードをできるだけ手札に残しておくためにも、ワザに必要なエネルギーが少なくてすむ、この「ゼニガメ」を入れるのもひとつの手です。

ワザ

●ウォーターパワー
次の自分の番、このカードが使う「はたく」のダメージは「30」になる。

●はたく

たねポケモン
ゼニガメ
LV.16／HP50
● ポケモンカード第４弾ロケット団

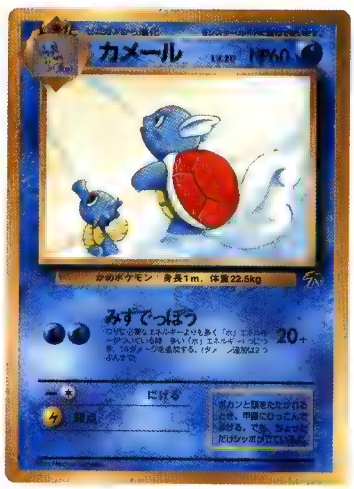


ワザ
●こうらアタック

◆この「ゼニガメ」は、無色２個エネルギーカードと相性がぴったりです。でも、この「ゼニガメ」に無色２個エネルギーカードをつけてしまうと、進化後に意味のないものになってしまうと思う方もいるでしょうが、安心してください。この「ゼニガメ」につけた無色２個エネルギーは、進化後でもじゅうぶん意味のあるものなのです。「カメール（第１弾）」に進化すれば、すぐに「かみつく」が使えますし、「ポケモン育て屋さん」で１進化をとばして「わるいカメックス（ロケット団）」に進化すれば、「ロケットタックル」がすぐに使えます。どちらもたった１枚の水エネルギーカードを追加するだけで、そのワザが使えるのです。

◆ワザに必要なエネルギーが何の色でもよい場合、そのポケモンは多色デッキでも活躍ができます。水タイプを入れた多色デッキにこの「ゼニガメ」を入れるときは、同時に第１弾の「カメール」も入れましょう。進化して強いワザを使うことができます。

ゼニガメから進化
カメール
LV.20／HP60
● サザンアイランド／トロピカルアイランド



ワザ
●みずでっぽう
ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー１個につき、１０ダメージを追加する。ダメージ追加は２個ぶんまで。

◆ワザは１つ「みずでっぽう」です。水エネルギーがたくさん入っているカメックスデッキに入れると効果的です。ゼニガメのときに水エネルギーをつけておけば、進化してすぐに「みずでっぽう」を使うことができます。水エネルギー５個までなら、進化したあとの「カメックス」の「ハイドロポンプ」で活用できるので、手札に余裕があればどんどん水エネルギーをつけていきましょう。水エネルギーを４個つけて「みずでっぽう」を使えば40ダメージ。「カメックス」に進化して「ハイドロポンプ」を使えば、同じ水エネルギー４個で50ダメージ与えることができます。

ゼニガメから進化
カメール
LV.22／HP70
● ポケモンカード第１弾



ワザ
●からにこもる
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはダメージを受けない。（ダメージ以外の効果は受ける）
●かみつく

◆「からにこもる」は、「ゼニガメ（第１弾）」からのそのままひきついでいるワザです。コイントスが表ならダメージを受けなくなるワザですが、最初から防御ばかりしていてはもったいない気もします。なんとしても無色２個エネルギーをつけて「かみつく」を先に使いたいものです。防御力の高さもポイントですが、それ以上に攻撃面での魅力があるカードです。

◆ゼニガメのときにエネルギーがついていれば、ワザを使うのにエネルギーが足りないということもないでしょう。まずは「かみつく」を使っていきここでしのぎたいという場面で「からにこもる」を使って防御にまわりましょう。「かみつく」だけでももちろんＯＫですし、いざとなったらカメックスに進化、ということも考えられます。逃げるために必要なエネルギーが１個なので、あぶなくなったらベンチに逃げましょう。

ゼニガメから進化

カメール

LV.24／HP70

● イントロパック



ワザ

●あわ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

●なみのり

◆この「カメール」のワザはどちらも攻撃的です。わかりやすく、使いやすいのでとくに初心者におすすめの一枚です。エネルギーに対するワザのダメージ量と効果のバランスがよく、バトル場でもまようことなくワザを使うことができます。

◆カメールといえばカメックスに進化するまでの途中の過程と考えてデッキを組みがちですが、「あわ」と「なみのり」という２つの強いワザと、HPが70と高いことをあわせて考えると、じゅうぶんに対戦していくことができます。「プラスパワー」でさらにダメージを上げたりして、バトル場でガンガン攻めていくことができます。でも、弱点対策だけは忘れずに。

ゼニガメから進化

わるいカメール

LV.21／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●おうふくびんた
コインを2枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

●こうらがえし
次の相手の番、このカードが相手のワザによってダメージを受けたとき、(それによってこのカードが「きぜつ」しても、)そのポケモンにも同じダメージを与える。(ダメージ以外の効果は与えない)

◆「こうらがえし」のワザを使うと、相手プレイヤーはちょっと攻撃を思いとどまるかもしれません。相手の対戦ポケモンがこの「わるいカメール」に与えたダメージが、そのままその相手に返ってくるのですから。

◆「こうらがえし」には注意することが３つあります。まず、相手のワザのダメージがこの「わるいカメール」のHP以上だったときでも、そのダメージがそのまま返ります。仮に100ダメージを受けたらそのまま100ダメージが返ることになります。次に気をつけることは、「わるいカメール」が弱点とする雷ポケモンが相手の場合は、ワザのダメージが２倍になるため、２倍のまま相手にダメージが返ります。逆に相手が「わるいカメール」の水を弱点にしていた場合は、「こうらがえし」で返すダメージは「ワザによるダメージ」なので、２倍になって相手に返ります。つまり、相手のワザのダメージが大きければ大きいほど、この「こうらがえし」の効果は強力なものになるのです。

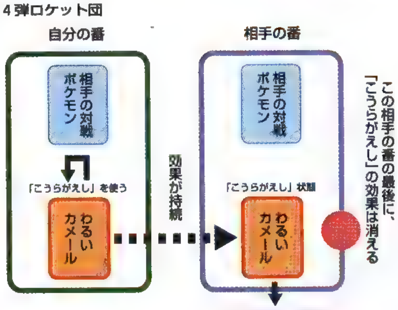
ワザ解説

相手の番ではたらく効果

「こうらがえし」

わるいカメール★ポケモンカード第４弾ロケット団

次の相手の番、このカードが相手のワザによってダメージを受けたとき、(それによってこのカードが「きぜつ」しても、) そのポケモンにも同じダメージを与える。(ダメージ以外の効果は与えない)



「こうらがえし」の効果が消えるまで ▶

● このワザの効果は、相手の番に受けたワザによるダメージをダメージを与えたポケモンに与えます。「こうらがえし」によって与えるダメージのタイミングは、相手のワザによるダメージの処理を行った後で、ダメージを与えます(相手のワザによるダメージ以外の効果の処理は、その後でおこないます)。

「ふきとばし」を受けた場合　「ふきとばし」　10
相手を、控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。(相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない)

「ふきとばし」のダメージを受けたタイミングでは、まだバトル場にいるので、「こうらがえし」の状態は消えません。したがって、「こうらがえし」の状態によるダメージを与えた後に「ふきとばし」の効果で「わるいカメール」はベンチにもどることになります。

「スターブーメラン」を受けた場合　「スターブーメラン」　20
コインを投げて「おもて」なら、自分と自分についているすべてのカードを手札にもどす。

「スターブーメラン」のダメージを受けたタイミングで、「こうらがえし」の状態によるダメージを与えます。その後、相手はそのダメージできぜつしなければ「スターブーメラン」の効果で手札にもどることになります。

■効果の対象：ワザを使ったポケモン自身
■効果の持続：次の相手の番の最後
■同じタイプのワザ：「クロスカウンター」

カメールから進化

カメックス

LV.52／HP100

● ポケモンカード第１弾



特殊能力

●あまごい

この力は、自分の番の中で何度でも使える。自分の手札から「水」エネルギーカードを出して、自分の場の「水」ポケモンにつける。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●ハイドロポンプ

ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー１個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

◆特殊能力［あまごい］を有効に使うためには、「エネルギー回収」や「カスミのなみだ」をデッキに入れて、水エネルギーカードをできるかぎり手札に集中させたいものです。トラッシュからでも山札からでも水エネルギーカードを持ってこれるようにしておくとよいでしょう。手札に水エネルギーカードがなければ、特殊能力［あまごい］の力を発揮することはできませんからね。

◆「カメックス」をバトル場で長く活躍させるには、「ポケモンセンター」でダメージを回復させるとよいでしょう。「ポケモンセンター」を使う前に「エネルギーサーキュレート」で手札にエネルギーカードをもどしておくのを忘れずに。

カメールから進化

カメックス

LV.52／HP100

● プロモーションカード

「とりかえっこプリーズ」キャンペーンカード

● イントロパック



特殊能力

●あまごい

この力は、自分の番の中で何度でも使える。自分の手札から「水」エネルギーカードを出して、自分の場の「水」ポケモンにつける。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●ハイドロポンプ

ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー１個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

◀上記のカードのイラストちがい

わるいカメールから進化

わるいカメックス

LV.28／HP70

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●ハイドロキャノン

ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー１個につき、20ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

●ロケットタックル

自分にも10ダメージ。コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはダメージを受けない。（ダメージ以外の効果は受ける）

◆「わるいカメックス」は、攻撃力に関しては、カメックスの中でも最も強力です。「ハイドロキャノン」は水ポケモンがよく持っている、そのポケモンについている水エネルギーの数ぶんダメージが追加されるワザです。ほとんどの場合水エネルギー１個につき10ダメージなのですが、「わるいカメックス」の「ハイドロキャノン」は水エネルギー１個につき20ダメージを追加します。

◆「ロケットタックル」を使うときに忘れてはならないことがあります。このワザによって、自分自身が受けるダメージは、「プラスパワー」、弱点・抵抗力などの影響を受けることです。「プラスパワー」をつけて「ロケットタックル」したら、計20ダメージをこの「わるいカメックス」が受けることになります。また、次の相手の番、ダメージを受けないという効果は、この「わるいカメックス」がバトル場を一度でもはなれるとなくなります。気をつけましょう。

たねポケモン
コダック
LV.15／HP50
● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ
●ずつう
次の相手の番の終わりまで、相手プレイヤーは「トレーナーカード」を使うことができない。
●みだれひっかき
コインを3枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

◆エネルギー１個で、使えるワザが２つ。それぞれワザに必要なエネルギーは、超エネルギーと水エネルギーに分かれています。超タイプと水タイプの混合デッキで使うのか、どちらか１つの単色デッキで使うのか、進化したあとの戦略を含めて、デッキを組む段階で工夫が必要です。
◆「ずつう」は、非常に戦略的なワザです。ゲームがはじまってすぐに「ずつう」。相手プレイヤーはトレーナーカードを使うことができません。相手の場になかなかポケモンが増えてこなかったり、エネルギーがつかなかったりと、相手プレイヤーがポケモンカードの上級者であればあるほど、かなり大きな効果を期待できます。自分はトレーナーカードを使えるので、どんどん使っていきましょう。
◆「みだれひっかき」は水エネルギー１個で最大30ダメージも相手の対戦ポケモンに与える可能性のあるワザです。３回コインを投げれば１回は表が出るでしょう。

たねポケモン
コダック
LV.15／HP50
● プロモーションカード
「ポケモンカードになったワケ②」おまけカード



ワザ
●ずつう
次の相手の番の終わりまで、相手プレイヤーは「トレーナーカード」を使うことができない。
●みだれひっかき
コインを3枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

◀上記のカードのイラストちがい

たねポケモン
コダック
LV.16／HP50
● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ
●めまい
山札からカードを1枚引いて、手札に加える。
●みずでっぽう
ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

◆「コダック」の持っている２つのワザを使うには、超エネルギーと水エネルギーの２色のエネルギーカードが必要です。
◆まず使いたいのは、超エネルギー１個で使える「めまい」です。そのためには、トレーナーカードの「エネルギー転送」などで超エネルギーカードを手札に持ってくる工夫がいるかもしれません。山札からカードを引いて、次の番で水エネルギーをつけて「みずでっぽう」。そして、追加の水エネルギーをつけつつダメージを大きくしながら相手の様子を見て、進化しましょう。
◆進化後のゴルダックは、ワザが超エネルギーを使うものと、水エネルギーを使うものに分かれています。コダックの段階でエネルギーをどのようにつければよいかよく考えましょう。２種類のエネルギーをつけておけば、進化してからも大いに役立ちます。もちろん、どのゴルダックに進化するかで、どちらのエネルギーを多くつけるかが決まってきます。上手にエネルギーをつけて、進化後のゴルダックの力をいかせるようにしましょう。

たねポケモン

カスミのコダック

LV.15／HP50

● ポケモンジム第１弾カスミ



ワザ

●ひっかく

●たすけをよぶ

コインを投げて「おもて」なら、「カスミのたねポケモン」を自分の山札から1枚選び出し、自分のベンチに出す。その後、その山札をよく切る。(自分のベンチに空きがないとき、このワザは失敗する)

◆この「カスミのコダック」の弱点に注目してください。弱点は、雷ではなく草です。カスミのポケモンでデッキを組んだ場合や、コダック、ゴルダックのデッキを組んだ場合でも、「カスミのコダック」をデッキに入れておけば弱点が雷だけにかたよらないので、よいデッキを組むことができます。HPが50なので、できたらゲームの序盤に場に出て、サポート役として活躍してほしい「カスミのコダック」です。

◆10ダメージの「ひっかく」でもよいのですが、水エネルギーをつけられたら「たすけをよぶ」を先に使いたいものです。カスミのたねポケモンのカードを山札から直接ベンチに出せるからです。カスミのたねポケモンを中心としたデッキには、大きなサポートになるワザです。コイントスなので、確実でないところがちょっと残念ですが、好きなカスミのポケモンを山札から選べるので、ベンチが充実しますし、表が出れば作戦が自分の思うように進むでしょう。

◆あぶなくなったら逃げるのに必要なエネルギーも1個なので、ベンチにもどるか、「カスミのゴルダック」に進化するのがよいでしょう。

たねポケモン

カスミのコダック

LV.18／HP60

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●ちょうのうりょく

コインを3枚投げる。「おもて」が1枚なら、山札の上からカードを1枚引いて、手札に加える。「おもて」が2枚なら、相手に20ダメージ。「おもて」が3枚なら、相手のワザを1つ選び、それを、自分が持っているワザとして使う。(そのワザに必要なエネルギーがついていなくても、かまわない)

◆「ちょうのうりょく」はその名のとおり不思議でおもしろいワザです。コインを３枚投げて、表が出た枚数によって、それぞれ違った効果があらわれます。３枚とも表なら、相手の対戦ポケモンのワザをそのワザに必要なエネルギーがなくても使えます。相手が大きなダメージを与えるワザを持っていたらラッキーです。

◆それぞれの効果は、どれも超エネルギー１個としては強力なものです。ワザの効果が思いどおりにはならず、コイントスまかせなところが頭の痛いところです。しかも３枚とも裏なら、ワザは失敗で何も起こりません。

◆HP60はコダックの中でも一番体力が高く、バトル場に出してもじゅうぶん対戦できます。ワザをコントロールできないので、ちょっとあそびのつもりで「ちょうのうりょく」を使って楽しむのがよいかもしれません。ひとつのワザでこんなにいろいろな変化があるのですから。

たねポケモン

ナツメのコダック

LV.16／HP50

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●ひっかく

●こまったねんりき

コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。「うら」なら、相手にダメージを与えられず、自分を「こんらん」状態にする。

◆「こまったねんりき」は、コイントスなのでコントロールできないのがちょっと困ってしまいます。ワザを使うたびにコイントスをしますが、コイントスの表と裏とは、天と地ほどの差があります。まさに天国と地獄です。表なら相手に20ダメージを与えて、なおかつこんらん状態にします。ワザに必要なエネルギーが超エネルギー１個であることを考えると、驚きの攻撃力です。コイントスが裏だと相手へダメージを与えられず、この「ナツメのコダック」がこんらん状態になります。使うのをちょっとまよって安全に「ひっかく」を使いたくなりますね。でもせっかくだから「こまったねんりき」を使いましょう。こんなワザは他にありません。この「ナツメのコダック」がこんらん状態になったら、進化して回復すればよいのです。「なんでもなおし」をデッキに入れておくのも有効なやり方です。おそれることはありません。思い切って使っていきましょう。

コダックから進化

ゴルダック

LV.27／HP70

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



◆「ねんりき」をあなどってはいけません。超エネルギー１個で10ダメージを与え、コイントスで表を出せばマヒ状態にします。進化前のコダックのときにエネルギーがついていなくても、すぐ使えるワザでしょう。

◆「はかいこうせん」は、使えるようになったらどんどん使っていきたいワザです。相手の対戦ポケモンのエネルギーカードをトラッシュしながらダメージを与えるのですから、相手が突然攻撃できなくなってしまうこともあります。「ハクリュウ（第１弾）」も同じ「はかいこうせん」を持っていますが、ワザに必要なエネルギーは「ゴルダック」のほうが１個少なくてすみます。１、２枚「エネルギー・リムーブ」をデッキに入れておいて、おいうちをかけると完ぺきかもしれません。

ワザ

●ねんりき
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

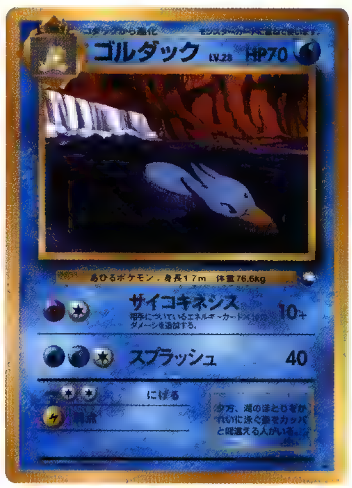
●はかいこうせん
相手についている「エネルギーカード」を1枚選び、トラッシュする。

コダックから進化

ゴルダック

LV.28／HP70

● 拡張シート第３弾緑版



◆相手の対戦ポケモンが大量のエネルギーをつけたところをみはからって、バトル場に出て「サイコキネシス」で大ダメージを与えることができるでしょう。でも、相手の対戦ポケモンがバトル場に出てきてから、この「ゴルダック」がバトル場に出ていくのでは遅いかもしれません。たくさんエネルギーをつけているということはそれだけ大きなダメージをこちらが受けるということですから……。準備のできるちょっとまえに、「突風」などで呼び出して「サイコキネシス」を使ったほうが効果的でしょう。

◆「スプラッシュ」は基本ダメージ40ですから、ゲームの中盤以降で使ってもよいでしょう。逃げるのにエネルギーが２個必要なので、「きずぐすり」で回復したりしながら長くバトル場でがんばりましょう。もちろん「ポケモンいれかえ」を使って、あぶなくなったらベンチのポケモンと入れ替えてきぜつしないようにするのもよい使い方です。

ワザ

●サイコキネシス
相手についている「エネルギーカード」の数×10のダメージを追加する。

●スプラッシュ

コダックから進化

わるいゴルダック

LV.23／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆「ちょうねんりき」は、エネルギー３個で相手の対戦ポケモンに50ダメージを与える、とても強力なワザです。デッキの主力として使いたいワザです。１回の攻撃で相手に50ダメージ与えるので、２回「ちょうねんりき」を使ってダメージを与えれば、だいたいのポケモンを倒すことができるでしょう。これはほんとうにたのもしいワザです。できるだけ早く「ちょうねんりき」を使えるように、エネルギーカードをつけていましょう。

◆エネルギーをつけて育てている段階でも、ちょっと寄り道して使ってみたいワザが、「だい３のめ」です。エネルギーカードを１枚トラッシュするだけで、山札から３枚引けるのです。何度も「だい３のめ」をしたくなりますよね。

◆この「わるいゴルダック」は、超タイプだけで作るデッキに入れることをおすすめします。超ポケモンは超抵抗を持っている相手が多かったり、自分自身が超を弱点としたりしますので、この「わるいゴルダック」を超デッキに入れれば弱点を分散することができます。

ワザ

●だい３のめ
自分についている「エネルギーカード」を1枚選び、トラッシュする。その後、山札からカードを3枚引いて、手札に加える。

●ちょうねんりき

カスミのコダックから進化

カスミのゴルダック

LV.32／HP70

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●エクストラビーム
コインを投げて「うら」なら、自分についている「エネルギーカード」を、すべてトラッシュする。

●スーパーデストロイ
コインを投げて「おもて」なら、相手と相手の控えポケモン全員から、それぞれ「エネルギーカード」を１枚ずつ選び、トラッシュする。

◆２つのワザともコイントスが必要です。どちらのワザもコイントスで表を出せば、対戦の状況が一変するでしょう。どの場面でワザを使うか、どちらのワザを使うか、ワザを両方使えるようにするのか。考えることはたくさんあります。

◆一発勝負の「エクストラビーム」。エネルギー２個で40ダメージですから相当のパワーです。もちろんそのぶんリスクも大きいワザです。コイントスで裏が出るとついているエネルギーカードをすべてトラッシュですから超エネルギーを余分につけておくこともできません。

◆「スーパーデストロイ」は、失敗してもエネルギーカードをトラッシュすることはありませんから、何度でもトライしてみたいワザです。何度か成功したら、相手の場全体がボロボロになるでしょう。相手の場のポケモンそれぞれから１枚ずつエネルギーカードを、こちらが選んでトラッシュすることができます。トラッシュするエネルギーカードを選べるので戦略的に使えます。

ナツメのコダックから進化

ナツメのゴルダック

LV.33／HP70

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●ダメージシフト
自分と自分の控えポケモン全員から、ダメージカウンターを１個ずつとりのぞき、とりのぞいたダメージカウンターすべてを、相手にのせる。

●ウォーターシュート
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

◆２つのワザともに強烈で、そして個性のあるワザです。このワザをうまく使いこなして、この「ナツメのゴルダック」をデッキの主力として活躍させたいものです。「ウォーターシュート」はコイントスを必要としますが、裏でも基本20ダメージを相手に与え、表なら40ダメージですから使いやすくて強いワザです。

◆「ダメージシフト」は、いろいろないかし方があります。たとえばゲームの序盤に、逃げるのに必要なエネルギーが少ないポケモンを何匹か用意しておきます。バトル場で戦って、ダメージを受けたらベンチに逃げます。それをくりかえして何匹かのポケモンがダメージを受けたら「ナツメのゴルダック」をバトル場に出します。そして「ダメージシフト」で今までにたまったダメージカウンターを相手の対戦ポケモンにのせれば、攻撃しながら自分の場のポケモンの回復ができます。相手が「ダメージシフト」を警戒してダメージを与えてこなくなったら「ウォーターシュート」で攻撃できます。他にも「フーディン（第１弾）」の特殊能力［ダメージスワップ］と組み合わせる使い方があります。



はちきれろ！ クイズボンバー！

クリーチャーズ・カードゲーム制作室★西田大作さん

● かんたんに言えば、「トレーナーカード」で遊ぶデッキです。同じ名前のワザを持つポケモンをたくさん入れてあるので、それを利用して「カツラのクイズ その３」でワザ名のクイズを出します。クイズは「その１」と「その２」も入れてありますので、相手が間違えるたびにカードを引いて、手札を充実させることができます。メインで戦うポケモンはサンダースです。弱点を突かれないように、闘ポケモンに抵抗力のある鳥ポケモンも入れてあります。決して強いデッキではありませんが、「クイズ」で相手プレイヤーがはずすと、ちょっといい気分になれます。勝負に負けても、「クイズ」で勝てればＯＫというデッキなんです。それ以外にも、相手プレイヤーといっしょに行動できる「トレーナーカード」を入れてあるので、一方的な試合にすることはできませんが、その分おたがいに対戦を楽しむことができます。



にしだだいさく

●ポケモンカード　20枚
- ピカチュウ LV.12 ……… 2枚
- ライチュウ LV.33 ……… 1枚
- ビリリダマ LV.10 ……… 2枚
- マルマイン LV.42 ……… 1枚
- エレブー LV.20 ………… 1枚
- サンダース LV.29 ……… 2枚
- イーブイ LV.5 ………… 1枚
- イーブイ LV.9 ………… 1枚
- イーブイ LV.12 ………… 1枚
- ポッポ LV.10 ………… 2枚
- コラッタ LV.12 ………… 2枚
- わるいラッタ LV.25 …… 1枚
- オニスズメ LV.12 ……… 2枚
- オニドリル LV.24 ……… 1枚

●トレーナーカード　22枚
- プラスパワー ………… 2枚
- エネルギー回収 ………… 2枚
- パソコン通信 ………… 1枚
- ダウジングマシーン …… 1枚
- 夜の廃品回収 ………… 2枚
- フラッシュ ………… 1枚
- カスミの勝負 ………… 1枚
- エリカの親切 ………… 2枚
- カツラのクイズ その１ … 1枚
- カツラのクイズ その２ … 2枚
- カツラのクイズ その３ … 4枚
- ナツメの眼 ………… 2枚
- ワープポイント ………… 1枚

●エネルギーカード　18枚
- 雷エネルギー ………… 13枚
- 無色２個エネルギー …… 3枚
- なんでもなおし配合エネルギー … 2枚

デッキ拝見

たねポケモン
ニョロモ
LV.13／HP40
- ポケモンカード第１弾
- イントロパック



ワザ
●みずでっぽう
ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

◆この「ニョロモ」は水系ポケモンの独特なワザ「みずでっぽう」を持っています。バトル場で戦うにしろ、ベンチで育てるにしろ、進化とエネルギーの関係が良好な「ニョロモ」です。ワザは１つですが手札にエネルギーが少ないときも使えますし、水エネルギーを多くつけられればそれだけダメージを増やせますので、初心者にも使いやすいポケモンです。
◆水ポケモンは、だいたいが雷ポケモンを苦手としていますが、ニョロモは雷ポケモンではなく、草ポケモンが弱点です。弱点を分散してデッキを組むのが、デッキ作りのコツです。水ポケモンのデッキにこの「ニョロモ」を入れるのをぜひおすすめします。

たねポケモン
ニョロモ
LV.15／HP50
- 拡張シート第１弾青版
- クイックスターターギフトパック



ワザ
●あわ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

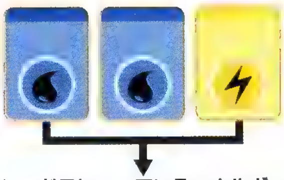
◆ただひとつのワザ「あわ」で、相手の対戦ポケモンをマヒ状態にして、序盤戦をのりきりましょう。HPも50あるので、コイントスさえ順調ならバトル場での進化も可能です。もちろんワザが水エネルギー１個ででできるからといってのんびりしていてはいけません。相手の対戦ポケモンを「あわ」でマヒ状態にして、もう１枚エネルギーカードをつけて、進化後の準備をしておいたほうがよいでしょう。ニョロゾに進化したとき、ワザがすぐに使えます。
◆ニョロゾになっても飛躍的にHPが増えるわけではありませんので、なるべくダメージを受けないようにして、進化をめざすのがベストです。

ワザ解説

ダメージはいつでもMAX！
「みずでっぽう」

シードラ★ポケモンカード第３弾化石の秘密

ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。



シードラについているエネルギー
※ワザに必要なエネルギーを水水にするというような選択はできません。

◀この場合30ダメージを与えます。

●ワザに必要なエネルギーに注目してください。



●シードラに雷エネルギーカード１枚と水エネルギーカードが2枚ついている場合、ダメージを20にすることはできません。「みずでっぽう」のダメージはついているエネルギーの内容によって、必ず最大のダメージになります。自分でダメージの数値を決められるわけではないので注意してくださいね。

●メタモンが［へんしん］して使う「みずでっぽう」や「ハイドロポンプ」も同じように考えます。メタモンについているエネルギーはどの色のエネルギーとしてもあつかいますので、「みずでっぽう」を使う場合、ワザに必要なエネルギーの数よりも多くついていた場合、必ずダメージが追加された数字になります。

たねポケモン

カスミのニョロモ

LV.15／HP50

● ポケモンジム第１弾カスミ



ワザ

●めまわし
コインを投げ、「おもて」なら相手を「マヒ」状態に、「うら」なら「ねむり」状態にする。

●しっぽビンタ
コインを2枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

◆この「カスミのニョロモ」は強力なワザを２つ持っています。「めまわし」と「しっぽビンタ」です。

◆「めまわし」は、コイントスで表を出しても裏を出しても相手の対戦ポケモンを特殊状態にできます。マヒかねむり状態になるので、そのすきに「しっぽビンタ」で攻めましょう。コイントスの運しだいというところもありますが、HPが50ありますし、バトル場で戦わせたいポケモンです。

◆「めまわし」「しっぽビンタ」とワザを使うたびにコインの表が出つづけたら気分がいいですよ。

たねポケモン

カスミのニョロモ

LV.16／HP50

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●あわあわ
コインを投げて「うら」なら、次の自分の番、このカードは「あわあわ」を使えない。

●ドわすれ
相手のワザを1つ選ぶ。次の相手の番、そのポケモンは、そのワザを使えない。

◆「あわあわ」はエネルギー１個で使える便利なワザです。コイントスさえ成功すれば連続して使えます。相手の対戦ポケモンにエネルギーがついてきて、大きなダメージを受けそうになったら、さらに水エネルギーカードをつけて「ドわすれ」を使いましょう。「ドわすれ」は相手のワザを１回だけ使えなくするワザですが、相手がワザを１つしか持っていなかったり、エネルギーの関係でまだ使えないワザがあるときは、どのワザを使うかだいたいわかるので、相手のワザをほぼ完全に封じることができます。

◆終盤戦で相手の対戦ポケモンが強烈なワザを１つを持っていて、勝負を決められてしまいそうなとき、突然登場してワザを封じ込めるという作戦もあります。そうして相手の手を止めている間に次の対策を立てましょう。

ニョロモから進化

ニョロゾ

LV.28／HP60

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●ドわすれ
相手のワザを1つ選ぶ。次の相手の番、そのポケモンは、そのワザを使えない。

●おうふくびんた
コインを2枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。

◆この「ニョロゾ」がバトル場にいた場合、「ドわすれ」と「おうふくびんた」をどうやって使うのか、まさにトレーナーの腕の見せどころです。相手の対戦ポケモンの様子や相手の場の状況、相手のデッキによって、ワザの使い方、エネルギーカードのつけ方がだいぶ変わってきます。

◆相手の対戦ポケモンのワザが１つしかないとき、「ドわすれ」は凶悪なワザになります。その１つを封じてしまえば相手は何もできなくなりますから。強いポケモンにはワザが１つしかないものがけっこういますしね。

◆「おうふくびんた」は、コイントス２回で最高60ダメージを与えます。60ダメージあるとほとんどのたねポケモンをきぜつさせられるでしょう。

◆守るのか攻めるのか、作戦をはっきり立ててこの「ニョロゾ」のワザを選んでいきましょう。

ニョロモから進化

ニョロゾ

LV.30／HP70

● 拡張シート第１弾青版
● クイックスターターギフトパック



ワザ

●ぐるぐる
コインを投げ、「おもて」なら相手を「こんらん」状態に、「うら」なら「ねむり」状態にする。
●のしかかり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆ワザの「ぐるぐる」は、コイントスなので相手への特殊状態がコントロールできませんが、とにかく相手の対戦ポケモンをこんらんかねむり状態にできるので強力です。
◆「のしかかり」は、必要なエネルギー３個のうち２個は何の色のエネルギーでもよいので、多色デッキでも使いやすいワザです。「ニョロボン（第１弾）」に進化させるなら、水エネルギーと他の色のエネルギーとの混合で使えるワザを持っていますので、エネルギーの色は気にせずつけていけます。見かけによらず器用なポケモンです。
◆この「ニョロゾ」の２つのワザの中には３つの特殊状態、ねむり、マヒ、こんらんにする効果がありますから、うまくワザを使いこなして、相手をきりきりまいにさせてやりましょう。

カスミのニョロモから進化

カスミのニョロゾ

LV.37／HP70

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●はかいのうず
コインを投げて「おもて」なら、相手についている「エネルギーカード」を1枚選び、トラッシュする。
●ウォーターパンチ
自分についている「水」エネルギーの数ぶんコインを投げ、「おもて」の数×10のダメージを追加する。

◆「カスミのニョロゾ」は、いろいろなカードとうまく使うとさらに強くなるポケモンです。ワザは、水エネルギーの数ぶんコイントスでダメージを追加できる「ウォーターパンチ」と相手のエネルギーカードをトラッシュできるワザ「はかいのうず」です。
◆「はかいのうず」は、ただ20ダメージを与えるだけでなく、コイントスで相手の対戦ポケモンのエネルギーカードを１枚トラッシュできるので、強烈なワザです。
◆「ウォーターパンチ」は、ワザに必要なエネルギーの色を選びませんが、ついている水エネルギーぶんだけ多くのダメージを与えられるかもしれないワザです。しかも、追加の水エネルギーの数に制限がないので、水エネルギーを増やせば増やすほど強力になっていくのです。
◆デッキのテーマを決めて、特性をしぼり込んで使うと、ワザの力を発揮する「カスミのニョロゾ」です。

ニョロゾから進化

ニョロボン

LV.40／HP80

● 拡張シート第１弾青版
● クイックスターターギフトパック



ワザ

●メガトンパンチ
●ハイドロポンプ
ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

◆ニョロゾのときに、水エネルギーが１個でもついていれば、すぐにこの「ニョロボン」に進化しても安心です。水エネルギー２個で相手の対戦ポケモンに30ダメージの「メガトンパンチ」が使えるからです。30ダメージあれば対戦にはじゅうぶんですが、さらに水エネルギーカードを１枚ずつこの「ニョロボン」につけていきましょう。そうすれば「ハイドロポンプ」で、最大60ダメージを与えられるようになります。
◆ニョロボンは、他の水ポケモンとは違い、弱点が草です。もし水ポケモンだけのデッキを作るなら、ニョロボンを入れて弱点が重ならないようにすると、よいでしょう。

ニョロゾから進化

ニョロボン

LV.48／HP90

● ポケモンカード第１弾



◆この「ニョロボン」は両方のワザともに強力な破壊力を持っています。HPも90あるので大活躍が期待できます。

◆「みずでっぽう」は水エネルギーを追加していくと与えられるダメージが50にまでなります。デッキの主力ポケモンとして活躍できる強さです。

◆もう１つのワザ「うずしお」もぜひ使いたいワザです。相手のエネルギーカードを１枚トラッシュして、40ダメージを相手に与えます。実際はエネルギーカードをトラッシュして相手の攻撃を止めながら戦うというよりも、40ダメージでそのまま相手を倒してしまうことのほうが多いかもしれません。もし相手のベンチに準備中の主力ポケモンがいたら「突風」で呼んできて、ワザを使えないようにエネルギーカードをトラッシュしながら、40ダメージ与えていくというのもよいでしょう。

ワザ

●みずでっぽう

ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

●うずしお

相手についている「エネルギーカード」を1枚選び、トラッシュする。

カスミのニョロゾから進化

カスミのニョロボン

LV.43／HP90

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆２進化もしたのにワザは１つですが、その１つのワザ「ウォーターリング」はそれだけでもじゅうぶん強力なワザです。相手が水ポケモンデッキではなかったら、バトル場のポケモンにも、ベンチにいるポケモンにもダメージを与えられるのです。ベンチにダメージを与えるのは相手側にばかりではなく、自分の控えポケモンにも水ポケモンでなければ10ダメージを与えます。ですから、自分のデッキには水ポケモン以外は入れないようにしましょう。

◆カスミのポケモンはみんな水ポケモンなので、この「カスミのニョロボン」はカスミのポケモンを中心にしたデッキに入れて、そのデッキの特性をさらに強化することができます。「ウォーターリング」のワザを早く使えるようにするには、無色２個エネルギーを使うのが有効です。カスミのポケモンには、「カスミのドククラゲ」の「クラゲどく」や、「カスミのジュゴン」の「とっしん」など、無色２個エネルギーと相性のよいワザを持つポケモンがいるので、できるだけたくさん無色２個エネルギーカードを入れておくとよいでしょう。もちろんたくさんといっても４枚までですが。

ワザ

●ウォーターリング

おたがいのベンチにいる、「水」ポケモン以外のポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

メノクラゲ

たねポケモン

メノクラゲ

LV.10／HP30

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



◆ゲームの序盤に「メノクラゲ」をバトル場に出したとき、ダメージを受けたら、特殊能力［おくびょう］を使ってぱっと手札にもどすという戦い方をしましょう。きずつしないですみますから。

◆ふつうに使うとちょっとたよりない「メノクラゲ」ですが、他のカードとの組み合わせで、強力なポケモンになります。たとえば、「フーディン（第１弾）」の特殊能力［ダメージスワップ］とのコンボで活躍できます。バトル場で戦っているポケモンのダメージをベンチにいる数匹の「メノクラゲ」に分散して、いっせいに手札にもどしてまたバトル場に出すという、おもしろいコンボができるのです。でも、特殊能力［おくびょう］で、１回手札にもどってまた場に出ても、もう１回その番に手札にもどれるわけではありませんから、１回の番でダメージカウンターを全部取りのぞくことはむずかしいですけどね。

特殊能力

●おくびょう

この力は、自分の番の中で使える。このカードについているカードをすべてトラッシュして、このカードを手札にもどす。このカードを場に出した番には、この力は使えない。また、このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のときにも、この力は使えない。

ワザ

●ようかいえき

たねポケモン

カスミのメノクラゲ

LV.12／HP40

● ポケモンジム第１弾カスミ



ワザ

●ふしぎなひかり

コインを投げて「おもて」なら、相手を「ねむり」状態にする。

●くらげのむれ

自分の山札から「メノクラゲ」「ドククラゲ」「カスミのメノクラゲ」「カスミのドククラゲ」を好きなだけ選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

◆HPの低いポケモンですが、どうしてもバトル場で仕事をしてもらわなくてはなりません。がんばって「ふしぎなひかり」のコイントスを表にして、相手の対戦ポケモンをねむり状態にしましょう。そして次の番で、エネルギーをさらにつけて「くらげのむれ」を使いましょう。メノクラゲ、ドククラゲ、カスミのメノクラゲ、カスミのドククラゲなら、何匹でも山札から持ってこられるので、一気に手札がクラゲだらけになります。でも、進化した後のワザを考えると、１匹の進化ではじゅうぶんではありませんので、一気に何匹かの進化をめざしましょう。

◆相手の攻撃力を見て、あぶなそうだったらすぐベンチにもどってください。逃げるのにエネルギーはいらないのですから。

たねポケモン

カスミのメノクラゲ

LV.16／HP50

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●クリスタルビーム

コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このワザを受けた相手には、「エネルギーカード」をつけることができない。

◆「クリスタルビーム」で攻撃されたポケモンは、エネルギーカードをつけることができません。エネルギーをつけていくというのは、ポケモンにとって大切なことなので、エネルギーをつけられないというのは、ワザを使うのにも逃げるのにも困ることです。でもこの効果は、相手の対戦ポケモンにかかっているので、相手が一度ベンチにもどればエネルギーをつけることができるようになります。

◆エネルギーカードがつけられないという効果は使ってみないとどれほどの効果なのかはわからないでしょう。とにかく使って体験してみてください。意外に強力ですよ。

たねポケモン

カスミのメノクラゲ

LV.16／HP50

● プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック98年12月号」

おまけカード



ワザ

●クリスタルビーム

コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このワザを受けた相手には、「エネルギーカード」をつけることができない。

◀上記のカードのイラストちがい

メノクラゲから進化

ドククラゲ

LV.21／HP60

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



◆主力で活躍するには、HP、攻撃力ともに少しものたりない「ドククラゲ」です。でもサポート役で使いたいポケモンです。もちろんバトル場に出なければならなかったら、「ちょうおんぱ」と「クラゲばり」を組み合わせて相手の対戦ポケモンをどくとこんらん状態にしてしまいましょう。

◆エネルギーが２個ついていれば両方のワザが使えますし、逃げるのに必要なエネルギーもありませんから、かわりのポケモンが育ったらベンチにもどるとよいでしょう。ゲームの中盤などに手に負えない相手がバトル場にいるときに、どくやこんらん状態にするのを目的に再びバトル場に出るという戦い方もあります。

ワザ

●ちょうおんぱ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

●クラゲばり
相手を「どく」状態にする。

メノクラゲから進化

ドククラゲ

LV.30／HP60

● サザンアイランド／トロピカルアイランド



◆「しょくしゅをつかう」は、コイントスさえうまくいけば、山札からカードをたくさん引いてこれるワザです。山札からたくさんカードを引くと使えるカードが増えるので、水エネルギーをたくさんつけて、何度も何度もコイントスしたいですね。「カメックス（第１弾）」の特殊能力［あまごい］で、水エネルギーを大量につけて「しょくしゅをつかう」を使うのもよいかもしれません。つけた水エネルギーカードは、トレーナーカードの「エネルギーサーキュレート」で手札にもどすと他のポケモンにもつけられますし。

◆攻撃ワザは「どくばり」です。20ダメージにコイントス表なら、相手の対戦ポケモンをどく状態にする効果があります。

◆「しょくしゅをつかう」と「どくばり」の両方のワザを使いたいのなら、HP60のことも考えてディフェンスや回復の方法も合わせて用意しておいたほうがよいでしょう。

ワザ

●しょくしゅをつかう
自分についている「水」エネルギーの数ぶんコインを投げ、「おもて」の数×２枚のカードを、自分の山札から引いて、手札に加える。

●どくばり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

カスミのメノクラゲから進化

カスミのドククラゲ

LV.30／HP70

● ポケモンジム第１弾カスミ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆特殊能力［にげこむ］は、相手の対戦ポケモンからワザのダメージを受けたら、自分の控えポケモンと入れ替わるという能力です。しかもワザの効果は受けないので、どく・ねむり・マヒ・こんらんはもちろん、「えんまく」などのそれ以外の効果も受けません。そして、入れ替わったポケモンにも何も起きません。ただし、自分のベンチにポケモンがいないときには、［にげこむ］は使えません。この場合、ワザの効果は受けてしまいます。この特殊能力はダメージを受けたとき、使うかどうかを相手プレイヤーに言ってから使います。ですから、ベンチにもどりたくないときはもどらなくてもOKです。

◆何匹かの「カスミのドククラゲ」でかわるがわる攻撃してみるのはどうでしょう？「カスミのドククラゲ」は逃げるのにエネルギーが必要ありませんから、どの「カスミのドククラゲ」をバトル場に出すかも自在にコントロールできます。エネルギーカードのつけ方も工夫するとおもしろいですよ。一転してワザ「クラゲどく」で攻撃に出る。相手の対戦ポケモンを、どく状態かこんらん状態のどちらかの特殊状態にしてしまう強いワザです。

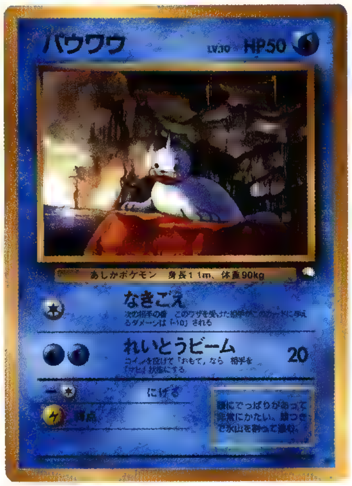
特殊能力

●にげこむ
この力は、このカードがバトル場でワザによるダメージを受けたとき、使える。自分の控えポケモンから１匹を選び、このカードと入れ替える。そのとき、このカードは、そのワザによる「ダメージ以外の効果」を受けない。ダメージを受けるとき、このカードがすでに「ねむり・マヒ・こんらん」状態だったなら、この力は使えない。

ワザ

●クラゲどく
コインを投げ、「おもて」なら相手を「どく」状態に、「うら」なら「こんらん」状態にする。

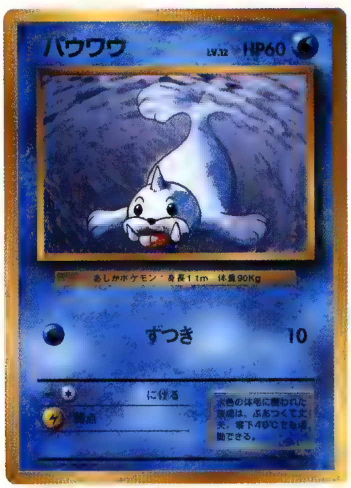
たねポケモン
パウワウ
LV.10／HP50
- 拡張シート第２弾赤版
- クイックスターターギフトパック



◆「なきごえ」はエネルギーの色を選ばないワザなので、多色デッキでも活躍できそうですが、「れいとうビーム」が水エネルギーを２個使うので、水単色のデッキで組んだほうが戦いやすいでしょう。「なきごえ」は相手からのダメージを10減らす効果がありますが、HPが50なのでこれだけでは長くは耐えきれません。できれば最初から水エネルギーをつけて、なるべく早く「れいとうビーム」を使えるようにしましょう。「れいとうビーム」は20ダメージを与えたうえに、コイントスが表で相手をマヒ状態にする効果があります。ゲームの序盤なら、この「パウワウ」だけでじゅうぶんバトルしていけます。もちろんベンチで育ててジュゴンをめざすのもひとつの方法です。
◆HP50なので、弱点の雷ポケモンがくると、パウワウ、ジュゴンデッキはひとたまりもありません。雷への弱点をおぎなうためには、ニョロモなどの弱点が雷以外の水ポケモンを入れておくとよいでしょう。

ワザ
●なきごえ
次の相手の番、このワザを受けた相手は、このカードにダメージを与えるとき、そのダメージが「-10」される。
●れいとうビーム
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

たねポケモン
パウワウ
LV.12／HP60
- ポケモンカード第１弾



◆HPは60、逃げるのに必要なエネルギーは１個。あぶなくなったらベンチにもどりやすい「パウワウ」です。もちろんゲームの序盤に登場して、戦うことをおすすめします。弱点をつかれないかぎり、最初からバトル場に出していきましょう。
◆相手の攻撃力を見ながら、進化したときのことを考えてエネルギーをつけていきましょう。進化したあとのジュゴンには、エネルギーがたくさん必要なものもいるからです。「パウワウ」のときに、できるだけエネルギーをつけながら、進化をめざしましょう。ダメージをたくさん受けるとジュゴンになってからHPが大幅に増えるわけではないので、進化した後に戦いにくくなります。早めにベンチにもどるのも大きな戦略のためには大切なことです。

ワザ
●ずつき

たねポケモン
カスミのパウワウ
LV.14／HP50
- ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆２つのワザともに効果があります。ダメージはともに10ですが、効果はなかなかのものです。「アイスバーン」には相手が逃げることができない効果、「しんきろう」には相手がワザを使うときにコイントスをして裏ならワザが失敗するという効果がついています。ゲームの序盤なら、「突風」などで水ポケモンを弱点にしている炎ポケモンを呼んできて、逃がさないようにしてダメージを与えていくような手が考えられます。
◆もちろん２つのワザともに与えるダメージが少ないので、この「カスミのパウワウ」だけで相手を倒すのはむずかしいでしょう。攻撃力のことを考えるなら、進化して「カスミのジュゴン」の活躍に期待したほうがよいでしょう。

ワザ
●アイスバーン
次の相手の番、このワザを受けた相手は「にげる」ことができない。
●しんきろう
次の相手の番、このワザを受けた相手はワザを使うときにコインを投げ、「うら」なら、そのワザは失敗する。

たねポケモン

カスミのパウワウ

LV.20／HP60

● ポケモンジム第１弾カスミ



◆ワザは「オーロラビーム」ひとつです。20ダメージをつみ重ねていっても、ゲームの序盤ならじゅうぶんバトル場で活躍できるのですが、カスミのポケモンなので、「カスミ」を使って一気にワザのダメージを大きくするのもよいでしょう。また、スタジアムカードの「ハナダシティジム」を出してこの「カスミのパウワウ」の逃げるためのエネルギーをなくし、バトル場とベンチを自由にいったりきたりできるようにして、バトルを助けてあげるのもよいでしょう。ちょっと平凡に見える「カスミのパウワウ」の能力を、カスミのトレーナーカードでサポートすると見違えるようなバトルをくり広げることができます。

◆進化後の「カスミのジュゴン」のワザの攻撃力は大きいので、あまりダメージを受けないうちに進化させることも考えておきましょう。

ワザ

●オーロラビーム

パウワウから進化

ジュゴン

LV.24／HP60

● 拡張シート第２弾赤版

● クイックスターターギフトパック



◆「オーロラウェーブ」のワザは水エネルギーが３個必要ですから、HP60では、バトル場で育てるのがむずかしいように見えます。ところがこの「ジュゴン」は無色エネルギー２個で「ねむる」が使えるので、バトル場にいながら「オーロラウェーブ」が使えるようになるまで育てていくことができます。もちろん相手の攻撃力を計算しながら、そしてもし進化したら、ワザのダメージはどのくらいなのかを考えながらバトルする必要がありますが。

◆ベンチで育てて、「オーロラウェーブ」が使えるようになってからバトル場に出て戦うというのが、ひとつの理想です。「オーロラウェーブ」には、コイントスでマヒ状態がついていますから、かなり有利に戦いを展開できるでしょう。ダメージカウンターがたまってきたら、「ねむる」で一気に回復です。次の自分の番までにポケモンチェックは２回あるので、なんとか１回は表にしてねむり状態から回復できるとよいですね。

◆ねむり状態から回復しないときのために、「なんでもなおし」を入れておくのもよいでしょう。

ワザ

●ねむる

自分にのっているダメージカウンターをすべてとりのぞき、自分の「どく・ねむり・マヒ・こんらん」状態を、すべて回復させる。その後、自分を「ねむり」状態にする。

●オーロラウェーブ

コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

パウワウから進化

ジュゴン

LV.42／HP80

● ポケモンカード第１弾



◆エネルギー３個で使える「オーロラビーム」を持っている「ジュゴン」は、見かけによらず攻撃型のポケモンです。50ダメージを相手の対戦ポケモンに与えて、何のマイナス要素もないのです。ワザは「オーロラビーム」１つでじゅうぶんだと思えるくらいです。

◆相手の対戦ポケモンのHPが50以上なら、「れいとうビーム」を先に使うとよいでしょう。それから「オーロラビーム」を使って30ダメージプラス50ダメージというように攻撃します。「れいとうビーム」で相手がマヒ状態になれば、次の相手の番にこの「ジュゴン」はダメージを受けないかもしれません。少しでもダメージを受けないようにして戦うのが、ポケモンカードゲームの第一の戦略です。

ワザ

●オーロラビーム

●れいとうビーム

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

カスミのパウワウから進化

カスミのジュゴン

LV.40／HP80

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆ポケモンは、それぞれの色に対して弱点や抵抗力がだいたい決まっています。水ポケモンは雷と草ポケモンを弱点にしています。それ以外の色を弱点にしていません。そうしたポケモン同士の弱点と抵抗力の関係からはずれたワザ、「こおりのつぶて」を持っている「カスミのジュゴン」です。「こおりのつぶて」は、水ポケモンのジュゴンが、闘ポケモンに対してだけダメージが倍になるという、ちょっとかわったワザです。相手プレイヤーはびっくりするかもしれません。

◆「とっしん」は、相手の対戦ポケモンに60ダメージを与えて、自分自身は20ダメージ受けるというパワフルなワザです。「ディフェンダー」などと組み合わせると、使いやすくなります。無色２個エネルギーが使えますが、それでもワザが使えるようになるまで最低でも自分の番が３回はかかるので、エネルギーをつけるのに時間がかかります。まず「こおりのつぶて」を中心に攻撃を組み立てましょう。「こおりのつぶて」ができるようになって、さらに攻撃に60ダメージが必要なら、そこから無色２個エネルギーをつけると考えたほうがよいでしょう。

ワザ

●こおりのつぶて
このワザを受ける相手が「闘」ポケモンなら、このワザのダメージは「40」になる。

●とっしん
自分にも20ダメージ。

たねポケモン

シェルダー

LV.8／HP30

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



◆HP30なので、ベンチで育てたいポケモンですが、水エネルギーカードを１枚つければ両方のワザが使えるので、バトル場に出してすぐにワザを使うこともできます。

◆「ちょうおんぱ」は、コイントスとはいえ相手の対戦ポケモンをこんらん状態にするのですから効果は高いといえます。ゲームがはじまっていきなりこんらん状態になると、相手は逃げるに逃げられず、攻めるに攻められなくなり、エネルギーをつけることすらまよってしまうでしょう。

◆「からをとじる」は、どく状態やマヒ状態などの効果は受けてしまうので完全な防御ワザとはいえませんが、ゲームの序盤をしのぐにはもってこいです。どうしてもバトル場に出なくてはならなかったら、がんばってコイントスを表にして、守りぬいて、進化を待ちたいところです。

ワザ

●ちょうおんぱ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

●からをとじる
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはダメージを受けない。(ダメージ以外の効果は受ける)

シェルダー

たねポケモン

シェルダー

LV.16／HP50

● 拡張シート第２弾赤版



◆水エネルギーを足していくとそのぶん、ダメージが増えていくという、水ポケモン独特のワザをこの「シェルダー」も持っています。その名は「しおふき」。ベンチで育てておいて、とつぜんバトル場に出すと効果的かもしれません。エネルギーカードの追加は２枚まで、ということはプラス20ダメージまで増やせるということです。

◆注意しなくてはならないのは、進化後の戦いをどうするのかということです。進化後の「パルシェン（化石）」は、水エネルギー２個で両方のワザともに使えます。水エネルギーを４個つけておくとちょっとムダな感じもしますね。トレーナーカードの「エネルギーサーキュレート」で回収してしまうとかいろいろ方法はありますが、この「シェルダー」のときにどう攻めるかは、デッキの構成とそのときの状況によるでしょう。あらかじめ作戦を立てておくことが必要です。

ワザ

●しおふき
ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

たねポケモン

カスミのシェルダー

LV.10／HP40

● ポケモンジム第１弾カスミ



ワザ

●たいあたり

●からではさむ

相手を「マヒ」状態にする。コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

◆まず「たいあたり」で10ダメージ、次の自分の番にエネルギーをさらに１個つけて「からではさむ」で20ダメージ。単純なワザのつながりですが、コイントスで相手の対戦ポケモンをマヒ状態にさせると、HPがそんなに高くないポケモンはひとたまりもありません。マヒの効果は相当なものです。相手をマヒ状態にすると相手は攻撃ができなくなるからです。

◆エネルギーを２個つけておけば、「カスミのパルシェン」に進化してもスムーズにワザを使っていけますので、バトル場に出なければならなかったらきぜつしないように慎重に対戦しましょう。HP40ですが、相手をマヒ状態にし続けられれば、相手が攻撃力の高いポケモンでもじゅうぶんバトルしていけます。

◆でも気をつけてください。「からではさむ」はコインで裏が出ると、相手にはダメージを与えることもできないのです。

シェルダーから進化

パルシェン

LV.25／HP50

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●からではさむ

相手を「マヒ」状態にする。コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

●とげキャノン

コインを2枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。

◆どちらも水エネルギー２個で使えるワザです。エネルギーが少なくてすむので、かなり早い段階で進化して攻撃に移れます。気をつけなくてはならないのは、進化してもHP50というところです。ディフェンス手段を考えないとちょっと苦しいかもしれません。

◆２つのワザは、どちらもコイントスが必要です。成功すると大ダメージを相手に与えるのですが、失敗するとダメージも効果もなくなるという危険があります。

◆「からではさむ」は30ダメージを与えたあと、相手をマヒ状態にするのですから、ゲームの中盤以降で相手が大ダメージのワザを使っているときなどに、効果バツグンです。しかし、ワザそのものがコイントスになっているので、ちょっと不安ですね。裏が出るとワザは失敗になりますから。

◆「とげキャノン」は、コインを２枚投げて、表の数×30ダメージですので大ダメージを与えることができるかもしれません。30ダメージでマヒなのか、60ダメージをめざすのか。目的によって２つのワザを使いわけてください。

カスミのシェルダーから進化

カスミのパルシェン

LV.30／HP70

● ポケモンジム第１弾カスミ



特殊能力

●シェルアーマー

この力は、このカードがワザによるダメージを受けるたびに、１回使える。このカードが受けるダメージは「-10」される。ダメージを受けるとき、すでにこのカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態だったなら、この力は使えない。

ワザ

●トリプルキャノン

コインを3枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

◆毎回ワザで受けるダメージをマイナス10する［シェルアーマー］は、意外に強力な特殊能力です。とくにゲームの序盤なら大きな効果を期待することができます。相手プレイヤーにはきぜつさせにくいポケモンに感じるでしょう。なるべく早く「カスミのパルシェン」に進化して、バトル場で戦うのがよいでしょう。「きずぐすり」「ディフェンダー」を使うのもＯＫです。エネルギーをつけないでバトル場でねばって、その間にベンチのポケモンを育てるというやり方もあります。

◆ワザは「トリプルキャノン」。コイン３枚のトスで、最大60ダメージを与えられ、相当強力なワザなのです。どんどん使っていきましょう。

たねポケモン

クラブ

LV.17／HP40

● 拡張シート第２弾赤版



◆HP40なので、ベンチで育てたい気もしますが、「あわ」のワザを持っているのでバトル場でも活躍できるでしょう。まず水エネルギーカードをつけて「あわ」を使います。10ダメージにコイントスが表で相手の対戦ポケモンをマヒ状態にする効果があります。次の自分の番に無色２個エネルギーカードがつけられれば、「はさみギロチン」が使えます。２回の攻撃で合計40ダメージを相手に与えられます。うまく相手をマヒ状態にすればダメージが少なくてすみます。

◆「あわ」を連続で使って進化を待つのか、それとも「はさみギロチン」で攻めるのか、バトル場で「クラブ」を進化させるのか、ベンチにもう１匹「クラブ」を出して進化させるのか、いろいろな選択がありますが、それによって戦略やデッキの作り方がだいぶ変わってくるでしょう。ちょっとのことですが、そうした細かい戦略が勝敗を決めるポイントになってきます。いろいろ考えてこの「クラブ」を使ってみましょう。

ワザ

●あわ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●はさみギロチン

たねポケモン

クラブ

LV.20／HP50

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



◆「キングラー（化石）」に進化してワザ「じたばた」を使おうと考えるなら、この「クラブ」がおすすめです。HPも50ありますし、もしきぜつしても「なかまをよぶ」でクラブをベンチに呼んでおけば、あとをまかせることができます。

◆エネルギー１個で仲間を呼べるので、できるだけたくさんベンチにクラブを出して、エネルギーを１個ずつつけて準備しておきましょう。キングラーが手札にくればすぐ進化してバトルすることができます。かわりにバトル場に出てきて戦うこともできます。

◆たとえ「クラブ」でダメージを受けていても「キングラー（化石）」の「じたばた」でそのダメージを利用できるので多少のダメージは気にせずに戦いましょう。

ワザ

●なかまをよぶ
自分の山札から「クラブ」を1枚選び出し、自分のベンチに出す。その後、その山札をよく切る。（ベンチに空きがないとき、このワザは失敗する）
●はさむ

クラブから進化

キングラー

LV.27／HP60

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



◆「キングラー」の「じたばた」はうっかりしていると痛い目にあうワザです。クラブのときにダメージカウンターがいくつかのっていて、水エネルギーカードが１枚ついてバトル場にいる。進化するだろうとわかっていても「キングラー」になって、いきなり「じたばた」を使われるというのをなかなかイメージできないからです。「じたばた」は水エネルギー１個で大きなダメージを与えることのできるワザですから意外性があります。進化と合わせて使うと効果的です。

◆「クラブハンマー」は40ダメージですから、重ねて使えばHPの高いポケモンでも倒せます。エネルギーをつけて「クラブハンマー」を使いましょう。でも進化してもHPが60ですから、多くダメージを受けているとすぐにきぜつしてしまいます。「ディフェンダー」などをうまく使いこなしましょう。

ワザ

●じたばた
自分にのっているダメージカウンターの数×10のダメージ。
●クラブハンマー

クラブから進化

キングラー

LV.33／HP80

● 拡張シート第３弾緑版



◆クラブのときに水エネルギーを１個つけておけば、何の準備もいりません。とにかくこの「キングラー」が手札にきたらクラブから進化してしまいましょう。そして「しおまねき」を使います。コイントスが表なら、この「キングラー」に水エネルギーカードを３枚つけて、準備ＯＫです。次の自分の番には「もろばバサミ」の80ダメージを相手に与えることができます。ただ、「もろばバサミ」を使うと、次の相手の番に自分が受けるダメージが２倍になります。HPが80もあるのでワザを使うときに「ディフェンダー」をつけておけば、そう簡単にきぜつまではいかないでしょう。もう一度「もろばバサミ」が使えます。

◆もし自分の手札に「突風」があればチャンスです。相手が主力としているポケモンや、ベンチで強烈なサポートをしている特殊能力を持つポケモンなどをバトル場に呼び出し、「もろばバサミ」で攻撃するのです。ゲームの流れが大きく変わっていくでしょう。この「キングラー」は、勝負を決定づける力を持っています。

ワザ

●しおまねき

コインを投げて「おもて」なら、自分の山札から「水」エネルギーカードを3枚選び出し、自分につける。その後、その山札をよく切る。

●もろばバサミ

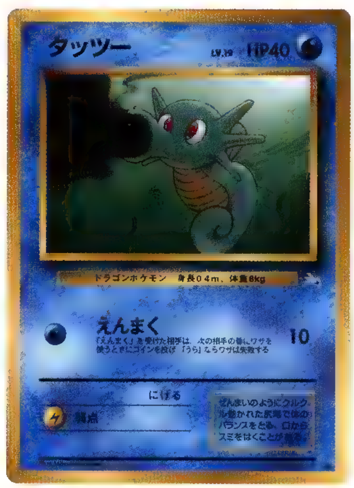
次の相手の番、このカードが受けるダメージは2倍になる。

たねポケモン

タッツー

LV.19／HP40

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



◆HP40で逃げるためのエネルギーが必要ないので、バトル場で最初から戦えます。あぶなくなったらベンチに逃げればいいのですから。

◆ワザは１つだけ、水エネルギー１個で使える「えんまく」です。「えんまく」を受けた相手の対戦ポケモンが、次の相手の番にワザを使うときにコインを投げ、裏が出るとワザは失敗してしまいます。その相手がバトル場をはなれないかぎり効果は消えません。「なんでもなおし」ではなおすことのできない効果です。ワザも１つで、使うエネルギーも１個なので、できることならすぐに進化してシードラになってバトルしましょう。どのシードラもエネルギー２個でワザが使えるので、進化してすぐ攻撃することができます。

ワザ

●えんまく

次の相手の番、このワザを受けた相手はワザを使うときにコインを投げ、「うら」なら、そのワザは失敗する。

たねポケモン

タッツー

LV.20／HP40

● 拡張シート第３弾緑版



◆化石の「タッツー」と同じHP40、逃げるためのエネルギーが必要ないのもいっしょです。ワザの好みで、どちらのタッツーを使うか決めてください。

◆ワザは２つ。まず、エネルギー１個で「かくれる」。このワザは「こうそくいどう」などと同じようにコインで表さえ出せれば、相手からの攻撃を受けなくなるのです。相手の対戦ポケモンが交代しても「かくれる」の効果は消えないところがすばらしいです。

◆もう１つのワザは、水エネルギー１個で使える「みずでっぽう」。ダメージは10ですが、ワザに必要なエネルギーよりも多く水エネルギーをつけると、そのぶん１個につき10ダメージを追加します。つけたエネルギーは進化したときにも使えるので、思い切ってエネルギーをつけていきましょう。もちろん進化できるなら早めに進化して、化石の「シードラ」の「みずでっぽう」でも拡張シート緑版の「シードラ」の「ウォーターボム」でも使ってください。この「タッツー」のままバトル場で戦い続けるのはちょっとたいへんですから。

ワザ

●かくれる

コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。

●みずでっぽう

ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

たねポケモン

カスミのタッツー

LV.10／HP40

- ポケモンジム第１弾カスミ
- ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●たいあたり

●えんまく

次の相手の番、このワザを受けた相手はワザを使うときにコインを投げ、「うら」なら、そのワザは失敗する。

◆エネルギーをつけていきながらワザをどんどん使っていける「カスミのタッツー」です。

◆水エネルギー１個で「たいあたり」、２個めをつけたら「えんまく」。次にエネルギーをつけつつ「カスミのシードラ」に進化して、「きぜつばり」を使う。進化の流れにムダがありませんね。HP40で相手に攻められて苦しければ、すぐに「カスミのシードラ」に進化してください。水エネルギー１個で使えるワザを「カスミのシードラ」は持っているのですぐに戦えます。どうです、使いやすいポケモンでしょう？　攻撃が途切れないというのは、バトルには大切なことです。

たねポケモン

カスミのタッツー

LV.16／HP50

- ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●スミをかける

コインを投げて「おもて」なら、このワザを受けた相手は、以後、ワザを使うたびにコインを投げ、「うら」なら、そのワザは失敗する。バトル場をはなれたポケモンからは、このワザの効果は消える。

◆HPが50でも、「カスミのタッツー」は逃げるのに必要なエネルギーはいりません。ワザが特殊なので、見かけよりもタフなポケモンです。

◆「スミをかける」は、ワザを使うのに水エネルギーが２個必要なので、できたらベンチで育ててからバトル場に出しましょう。コイントスで表を出さないとダメですが、成功すると相手プレイヤーは「スミをかける」を受けたポケモンがワザを使うたびにコインを投げなければなりません。裏が出るとワザは失敗してしまいます。効果がずっと続く「えんまく」というわけです。相手に効果をかけるのに成功したら、進化するのも手です。もちろん「カスミのタッツー」が「カスミのシードラ」に進化しても、「スミをかける」の効果が相手にかかっていればその効果はずっと継続しますので、相手はワザを使うたびにコイントスをしなくてはなりません。確率的にいえば、相手の攻撃力が半分になってしまうことになります。「スミをかける」はなかなかすごいワザですよね。

タッツーから進化

シードラ

LV.23／HP60

- ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●みずでっぽう

ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー１個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

●こうそくいどう

コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。

◆タッツーのときに水エネルギー１個さえついていれば、手札にあるエネルギーカード１枚でワザが使えるようになる「シードラ」です。次の自分の番に無色２個エネルギーをつけて「こうそくいどう」、エネルギーを１個つけて「みずでっぽう」。エネルギー１個は、水エネルギーでなくてもよいところが特長です。多色デッキでも活躍が期待できます。

◆「こうそくいどう」は、ダメージは20ですが、コイントス表なら、次の相手の番にワザのダメージや効果を受けなくなります。防御ワザとしては、ほぼ完ぺきです。ワザのダメージがやや小さめなのを効果がカバーしています。

◆「みずでっぽう」は水エネルギーを１個プラスすると10ダメージ増えます。追加は２個までですが、ダメージ量を調整しながら戦えるので便利です。攻撃重視で「みずでっぽう」、防御優先で「こうそくいどう」と使いわけて戦えます。鮮やかに使いこなしてみてください。

タッツーから進化

シードラ

LV.26／HP70

● 拡張シート第３弾緑版



◆ワザは１つだけですが、これがなかなか強力なのです。「ウォーターボム」は、基本ダメージは20ですが、ワザに必要なエネルギーよりも多くついている水エネルギー×10ダメージを、なんと相手の控えポケモンに与えるのです。しかも相手の控えポケモンに好きなように割りふれます。水エネルギーをたくさんつけていかないといけませんが、最短で自分の番３回めから「ウォーターボム」のダメージをベンチに与えられます。ゲームの序盤に、この「シードラ」に進化すれば相手がベンチで育てようとしているHPの低いたねポケモンをねらい打ちにできます。ベンチにもどって、中盤以降でダメージをたくさんのせたポケモンが相手のベンチに増えてきたころで、再びバトル場に出ていくという手があります。中盤以降だとダメージを相手の控えポケモンに好きなように割りふれるワザの特性が、さらに強力になることでしょう。

ワザ

●ウォーターボム

ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき10ダメージを、相手の控えポケモンに好きなようにわりふって与える。ダメージ追加は2個ぶんまで。（控えへのダメージは「弱点・抵抗力」の影響を受けない）

カスミのタッツーから進化

カスミのシードラ

LV.30／HP70

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆HP70あって、逃げるのに必要なエネルギーも１個ですから、ゲームの中盤以降でもバトル場で活躍できる能力を持っています。さらにワザ「しっぽのムチ」が水エネルギー１個で使えるのでカスミのタッツーでエネルギーがついていなくても安心して進化できます。しかもエネルギー１個で確実に20ダメージを与えるのですから、効率がとてもよいワザです。ですから、この「カスミのシードラ」にエネルギーをたくさん使わないで、ベンチで他のポケモンを育てることもできます。

◆でも「カスミのシードラ」を使う以上は、ぜひ「きぜつばり」を使ってみましょう。基本ダメージ30だけでもじゅうぶんバトルしていけるのに、すごいおまけがついています。コインを２枚投げてすべて表ならばプラス60ダメージ！　うまくコイントスが決まれば最高90ダメージですから夢のようなワザです。２回連続コイントス表に挑戦してみましょう。

ワザ

●しっぽのムチ

●きぜつばり

コインを2枚投げ、すべて「おもて」なら、60ダメージを追加する。

たねポケモン

トサキント

LV.12／HP40

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆トサキント、アズマオウというコンビは、強くて使いやすいポケモンです。とくにこの「トサキント」はポケモンカードの入門用カードとして最適でしょう。手に入りやすいカードですので、ぜひデッキを組んでみてください。

◆ワザは１つ、逃げるのに必要なエネルギーもないので、初心者が使ってみるのによいカードです。なかなかよい動きをしてくれます。進化するとHPも高くなりますし、バトル場でもじゅうぶん戦えるでしょう。進化の練習をするのにも最適です。進化した後の「アズマオウ」も水エネルギーがそんなに必要ないので、多色デッキでも活躍できます。

ワザ

●つのでつく

たねポケモン

カスミのトサキント

LV.8／HP30

● ポケモンジム第１弾カスミ



◆HP30の「カスミのトサキント」。ワザは１つだけで「つのでつつく」。コイントスにどうしても成功しなくては、勝負にならないワザです。水エネルギー１個ぶんのワザとしては、最大クラスの30ダメージですから、相手にダメージを与えられれば、ゲームの序盤で大活躍です。すべてはコイントスにかかっていますが。

◆「カスミのトサキント」はカスミのポケモンですから、ワザのギャンブルついでにトレーナーカードの「カスミ」を使って一気に50ダメージにチャレンジというのもおもしろいかもしれません。HPの低さをカバーするより、コイントスにチャレンジする気持ちで使っていきたいポケモンです。成功したときの効果はとても大きいですしね。

◆進化できるのならHPの高い「カスミのアズマオウ」に早く進化しましょう。

ワザ

●つのでつつく
コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

たねポケモン

カスミのトサキント

LV.10／HP40

● ポケモンジム第１弾カスミ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆この「カスミのトサキント」は、「みだれづき」と「ちょうおんぱ」の２つのワザを持っています。エネルギー１個で使える「ちょうおんぱ」は、ゲームがはじまってすぐにこんらん状態にできるかもしれないので、相手プレイヤーとしてはイヤですよね。エネルギーをつけて育てようかどうかまよったりするかもしれません。こんらん状態はなかなか回復できませんから、序盤で決まると強烈です。うまくこんらん状態にできたら、「みだれづき」でダメージを与えていきましょう。タイミングを見て「カスミのアズマオウ」に進化するのが理想的な戦いです。

◆「カスミのトサキント」はもう１種類いるのですが、この「カスミのトサキント」はHP40で逃げるのにエネルギーが１個必要です。もう１種類のほうは、HP30で逃げるのにエネルギーが必要ありませんが、どっちを選ぶか悩むところです。

ワザ

●みだれづき
コインを2枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。
●ちょうおんぱ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

トサキントから進化

アズマオウ

LV.28／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆持っているワザは２つ。どちらも簡単なワザなので、初心者の進化カードを含んだ多色デッキに入れるとよいでしょう。「つのでつつく」は、「トサキント（ジャングル）」が使っているワザとまったく同じです。進化しても、進化前と同じ名前の同じワザを持っているんですね。「たきのぼり」は、「つのでつつく」からさらにエネルギーカードを１枚つけることで使えるようになるワザです。30ダメージを与えるので、中盤以降じゅうぶん戦えます。

◆カード同士の強さを比較・研究したい人は、この「アズマオウ」とトサキントを入れたデッキを使って、対戦をしてみましょう。どれくらいバランスがよく、使いやすいポケモンかがわかることでしょう。

ワザ

●つのでつつく
●たきのぼり

カスミのトサキントから進化
カスミのアズマオウ
LV.24／HP70
● ポケモンジム第１弾カスミ



◆水エネルギーが２個あれば両方のワザが使えるので、多色デッキでの活躍も期待できる、とても使いやすいポケモンです。トサキント、アズマオウのワザは、つけたエネルギーに対して与えるダメージが順当なものが多いのですが、「だくりゅう」は別です。水エネルギー２個で30ダメージ、しかもコイントスに成功すれば、相手の控えポケモンにも10ダメージを与える強力なワザです。
◆チャンスがあったら、トレーナーカードの「カスミ」を使って一気にゲームの形勢を変えましょう。スタジアムカード「ハナダシティジム」を出せば、逃げるためのエネルギーが必要なくなるのでさらに使いやすくなります。

ワザ
●つのでつく
●だくりゅう
コインを投げて「おもて」なら、相手の控えポケモンを１匹選び、そのポケモンにも、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

ヒトデマン

たねポケモン
ヒトデマン
LV.15／HP40
● ポケモンカード第１弾



◆HP40でワザひとつ。ちょっと弱いと思われそうですが、実はなかなか使いどころのある「ヒトデマン」です。ワザの「ひらてうち」が水エネルギー１個で20ダメージというところがポイントです。最初の番で20ダメージ、次の自分の番で20ダメージですから、２回で40ダメージを与えることになります。HPの低いポケモンならあっという間にきぜつさせられます。
◆「たたきつけろ！挑戦状」で相手プレイヤーが挑戦を受ければ、ベンチにたくさん「ヒトデマン」を並べて、次々と入れ替わりでバトル場に出してバトルするのも有効です。逃げるのに必要なエネルギーもワザに必要なエネルギーも１個なので、手札に毎回１枚の水エネルギーカードを持っていれば、攻撃がとぎれることはありません。

ワザ
●ひらてうち

たねポケモン
ヒトデマン
LV.17／HP50
● 拡張シート第３弾緑版



◆「なぞのこうせん」は、自分の場にいる水ポケモンの弱点をなくす効果のある特別なディフェンスワザです。相手を攻撃しながら自分の場全部の水ポケモンの弱点をカバーできます。自分自身の弱点も消せるので、相手が雷ポケモンならかなり有効なワザになります。
◆弱点というものは本当にやっかいで、ダメージが倍になってしまいます。相手の攻撃に対して自分が弱点だとあっという間にきぜつしてしまうことがよくあります。味方の弱点を消すというのは、めずらしい防御ワザです。でも、「なぞのこうせん」の効果は、次の自分の番には消えてしまうので、次も「なぞのこうせん」をしていないと、弱点を消し続けることはできません。弱点を消している間に、他のポケモンを育てておくのがよいでしょう。

ワザ
●なぞのこうせん
次の相手の番、自分の場の「水」ポケモンは「弱点」の影響を受けない。
●かいてんアタック

たねポケモン

カスミのヒトデマン
LV.16／HP40

● ポケモンジム第１弾カスミ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●スターブーメラン
コインを投げて「おもて」なら、自分と自分についているすべてのカードを手札にもどす。

◆この「カスミのヒトデマン」が数匹場に出ていれば、それだけでゲーム序盤を有利に展開できるでしょう。「スターブーメラン」で手札にもどり、次の番にはまた別の「カスミのヒトデマン」が同じように「スターブーメラン」で攻撃をする。毎回20ダメージを相手の対戦ポケモンに与え、自分は無傷です。

◆もちろん、コイントスの結果しだいですのでそううまくいくとはかぎりません。手札にもどらなかったときのために、「ディフェンダー」との組み合わせが最適です。コイントスで表が出たら、ついている「ディフェンダー」も手札にもどりますので、ムダにはなりません。同じように「プラスパワー」もコイントスで表が出れば、手札にもどせます。トレーナーカードの「カスミ」はポケモンにつけるカードではありませんので、コイントスが表でも手札にもどせません。注意してください。

◆「スターブーメラン」にたよってバトルしていると、他のポケモンを育てるのがむずかしくなることもあります。毎回、「カスミのヒトデマン」にエネルギーカードをつけて、それが手札にもどってきますから。

たねポケモン

カスミのヒトデマン
LV.16／HP40

● プロモーションカード
小学館「月刊コロコロコミック98年3月号」おまけカード



ワザ

●スターブーメラン
コインを投げて「おもて」なら、自分と自分についているすべてのカードを手札にもどす。

◀上記のカードのイラストちがい

たねポケモン

カスミのヒトデマン
LV.20／HP50

● ポケモンジム第１弾カスミ



ワザ

●スピードスター
このワザのダメージは、相手の持っている「弱点・抵抗力・特殊能力・その他の効果」の影響を受けない。

◆「スピードスター」というワザを持つポケモンは何匹かいて、それぞれに特色がありますが、「カスミのヒトデマン」はその中でもHPが高いので、使いやすいポケモンです。

◆「スピードスター」は特別な効果を持ったワザで相手の対戦ポケモンの弱点、抵抗力も、相手の「ディフェンダー」の効果も関係なくダメージを与えます。トレーナーカードの「カスミ」を使うと40ダメージが確実に相手のポケモンに与えられるのです。さらに「プラスパワー」をつけて攻撃力のパワーアップができます。どうしても確実にダメージを与えたい、しかも20ダメージ以上与えたいという場面に使うと強力です。

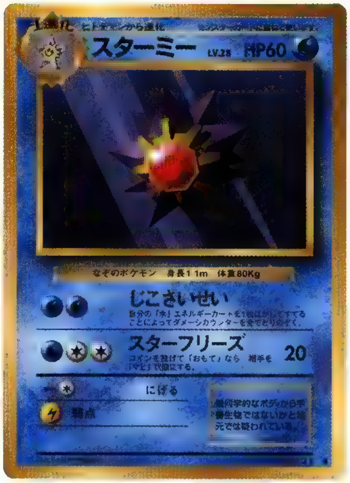
◆「ハナダシティジム」のスタジアムカードを場に出して、「カスミのヒトデマン」を自由にベンチとバトル場を行き来できるようにして、どく状態を回復したり、ダメージの受けぐあいによってはベンチにもどって進化にそなえるなど、戦い方を有利に進めることができます。スピードある動きと確実なダメージが「カスミのヒトデマン」の特長です。

ヒトデマンから進化

スターミー

LV.28／HP60

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●じこさいせい
自分についている「水」エネルギーカードを1枚トラッシュして、自分にのっているダメージカウンターを、すべてとりのぞく。トラッシュできないとき、このワザの効果はなくなる。

●スターフリーズ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆「スターミー」の持っている「じこさいせい」という回復のワザは、なかなか強力です。たった１枚の水エネルギーカードをトラッシュするだけで、この「スターミー」の受けているダメージを全部回復できるのです。「じこさいせい」は水エネルギー２個で使うワザですから、ダメージカウンターをすべて取った後、水エネルギーカードがまだ１枚残っていますから、無色２個エネルギーをつければ「スターフリーズ」を使えます。防御のワザと攻めのワザをスムーズにつなぐことができます。

◆「じこさいせい」を使うときに水エネルギーカード２枚にプラス１枚トラッシュ用の水エネルギーカードをつけてワザを使う手もあります。そうすると次にエネルギーカードを１枚つければ「スターフリーズ」が使えます。２つのワザをうまく切りかえましょう。基本20ダメージプラス、コイントスが表で相手の対戦ポケモンをマヒ状態にする「スターフリーズ」。なかなか強力なワザです。

カスミのヒトデマンから進化

カスミのスターミー

LV.35／HP80

● ポケモンジム第１弾カスミ



ワザ

●みずでっぽう
ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

●バブルこうせん
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆HPが80もあり、進化前の「カスミのヒトデマン」と比べるとたのもしい感じです。「カスミのスターミー」が持っているワザの「みずでっぽう」と「バブルこうせん」は、水ポケモンらしいワザです。

◆「カスミのヒトデマン」に水エネルギーが１個しかついていないまま進化してもワザがすぐに使えます。ヒトデマンもスターミーも攻撃の手がとまらないところが特徴です。「みずでっぽう」は、水エネルギーを増やしていくたびに、相手の対戦ポケモンに与えるダメージが増えていきます。水エネルギーが３個ついたら、今度は「バブルこうせん」を使ってください。コイントスに成功すると、相手をマヒ状態にできます。

◆水ポケモン中心のデッキを作ろうと思っているなら、サポート役に、「カスミのヒトデマン」と「カスミのスターミー」のコンビをぜひおすすめします。

ワザ解説

ダメージを防ぐことはできない!?

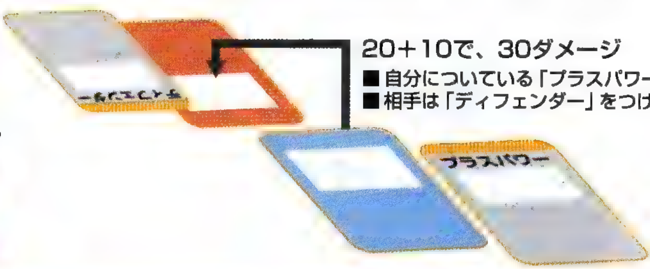
「スピードスター」

カスミのヒトデマン★ポケモンジム第１弾カスミ

> このワザのダメージは、相手の持っている「弱点・抵抗力・特殊能力・その他の効果」の影響を受けない。

● このワザの効果は、相手の対戦ポケモンが持っているダメージを変更するあらゆる効果の影響を受けずに、20ダメージを与えることができるというものです。ワザの説明文にある「その他の効果」とは、たとえば、相手の対戦ポケモンについている「ディフェンダー」などの効果や、相手の対戦ポケモンの「こうそくいどう」などの持続する状態のことです。なお、「すなかけ」状態は、相手の効果ではなく、自分の受けた効果になるので、コイントスをしなければなりません。





20＋10で、30ダメージ

■自分についている「プラスパワー」は有効！
■相手は「ディフェンダー」をつけていても、ダメージは防げない！

たねポケモン

コイキング

LV.6／HP30

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●はねまわる

●たきのぼりしんか

「コイキング」から進化するカードを自分の山札から１枚選び出し、このコイキングの上にのせ、進化させる。その後、その山札をよく切る。

◆水エネルギーを３個つけなければなりませんが、「たきのぼりしんか」は、コイキングがギャラドスに進化する、まさに登竜門的なワザです。水エネルギー３個は「ギャラドス」に進化したとき、ワザに必要なのでムダにはなりません。この「コイキング」を「たきのぼりしんか」を使わず進化させるなら、トレーナーカード「ボスのやりかた」で、「わるいギャラドス」を山札から持ってくる手もあります。相手の対戦ポケモンの攻撃力をみて、バトル場に出せそうもなかったらベンチで進化させましょう。HP30なのでバトル場でエネルギーカードをつけて育てるのは無理があります。

◆理想的なやり方は「カメックス（第１弾）」をベンチに出しておいて「コイキング」をバトル場に出し、［あまごい］で水エネルギーをつけて、「たきのぼりしんか」をします。ダメージを受けることなく「ギャラドス」、「わるいギャラドス」がバトル場に登場します。そして次の番にすぐ大ダメージで攻撃開始です。

たねポケモン

コイキング

LV.8／HP30

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●たいあたり

●じたばた

自分にのっているダメージカウンターの数×10のダメージ。

◆ゲームボーイのポケモンをやったことのある人ならわかると思いますが、あのコイキングがそのままの強さ（？）でカードになりました。コイキングをいかに生き残らせるか、そしていかにギャラドスに進化させるか、それがポケモントレーナーへの命題です。

◆「じたばた」は自分にのっているダメージカウンターの数×10のダメージですが、ダメージカウンター１個か２個かのどちらかしかのせられないので大きなダメージは与えられません。そんなに都合よく、相手はダメージを与えてくれませんよね。ダメージがのってなければ相手にもダメージを与えられないワザなのでちょっと使いにくいところがあります。

◆進化した後のギャラドスの強さと進化前の「コイキング」の弱さと、こんなにギャップのあるポケモンもめずらしいですね。「ポケモン交換おじさん」などを使ってはやくコイキングを進化させるデッキ作りを考えましょう。

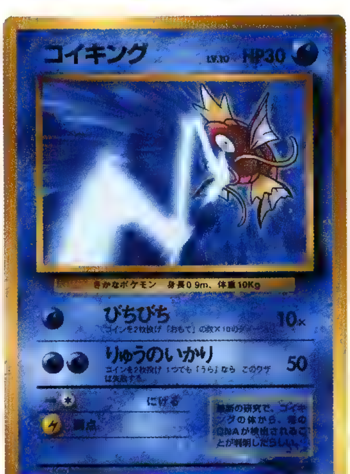
たねポケモン

コイキング

LV.10／HP30

● プロモーションカード

小学館学年誌「タマムシ大学ハイパー博士試験」賞品カード



ワザ

●ぴちぴち

コインを2枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

●りゅうのいかり

コインを2枚投げ、1つでも「うら」なら、このワザは失敗する。

◆小学館の学年誌で行われた「タマムシ大学テスト」の成績優秀者にプレゼントされたカードです。ということは、持っている人が少ない、貴重なカードです。口から雷のような光線をはいてとても強そうですね。

◆見た目は強そうなんですが、あなたのコイントスにこの「コイキング」のすべての運命がかかっています。どちらのワザもコインを２枚トスするワザです。とにかく表を念じてコイントスしましょう。「りゅうのいかり」が決まる確率は４回に１回。そんなことを考えていたらこの「コイキング」にはつきあえません。運命をともにして戦いましょう。めざせコイントス２回続けて表！　めざせギャラドス。

たねポケモン

カスミのコイキング

LV.5／HP30

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆「しんだふり」はコイントスが表ならば、相手のワザを受けないので、進化のための時間をかせぐことができます。とにかくコイントスで表を出し続けないとちょっとあぶないです。

◆HPが30なので防御だけでも大変なのに、いつ「はねる」ことができるんだろう。コイキングらしい名前のワザなんですけどね。よそ見をしないで、しんだふり、しんだふり。「しんだふり」も「はねる」もエネルギーカードの色は何でもよいのですが、うっかりつけると、進化後に困ることもあります。基本的にはベンチで大事に育てたいポケモンです。

ワザ

●しんだふり

コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。

●はねる

たねポケモン

サカキのコイキング

LV.9／HP30

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆「サカキのコイキング」は、「ディフェンダー」で守ってでも、バトル場で対戦させたいポケモンです。攻撃力はコイキングの中でもとびぬけた強さを持っています。「りゅうのきおく」は、場に出て１回限りのコイントスですから、ギャンブル中のギャンブルのワザ。使いどころをよく見きわめたいものです。エネルギーも１個で使えるワザですから、失敗したら「ポケモン回収」してもう１回トライしたくなりますよね。でもこれをくりかえすとゲームの序盤ではかなりの強さを発揮します。

◆もうひとつのワザ「はねまくる」も、コイントスが必要です。成功すればこれも強いワザです。３枚のコイントスですから最高30ダメージを相手の対戦ポケモンに与えます。

◆「サカキのコイキング」はおもしろいワザを２つも持っているので、ぜひバトル場で使いたいものです。「ポケモン回収」や「ディフェンダー」が足りなくなってきたら進化をして、サカキのギャラドスになりましょう。

ワザ

●りゅうのきおく

このワザは、このカードが場に出てから、１回しか使えない。コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。（その場合も、ワザは使ったことになる）

●はねまくる

コインを3枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

コイキングから進化

ギャラドス

LV.41／HP100

● ポケモンカード第１弾



◆HP100でワザ「りゅうのいかり」が50ダメージですから、「ギャラドス」がいかりだしたら手がつけられません。「バブルこうせん」は、相手の対戦ポケモンをマヒ状態にする効果があります。相手の対戦ポケモンの攻撃力が大きいときには、せっかく育てた「ギャラドス」をきぜつさせないためにも、「バブルこうせん」を使ったほうがよいかもしれません。「りゅうのいかり」と「バブルこうせん」とで、うーん、どっちにしようかとまよう場面が出てくるでしょう。状況を考えて使い分けましょう。プレイヤーの腕の見せどころです。

◆コイキングからギャラドスの進化の中で、頭に入れておきたいのは、コイキングの弱点の雷が、進化してギャラドスになると草になることです。水単色デッキの中での雷ポケモン対策にもなります。

ワザ

●りゅうのいかり

●バブルこうせん

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

コイキングから進化

わるいギャラドス

LV.31／HP70

● ポケモンカード第４弾ロケット団



特殊能力

●ファイナルビーム

この力は、このカードが相手のワザによって「きぜつ」するとき、1度だけ使える。コインを投げて「おもて」なら、このカードを「きぜつ」させたポケモンに、このカードについている「水」エネルギーの数×20のダメージ。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のまま「きぜつ」するとき、この力は使えない。

ワザ

●れいとうビーム

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆特殊能力［ファイナルビーム］は、相手のワザによるダメージで「わるいギャラドス」がきぜつするときに、使うかどうかプレイヤーの判断で決めます。ワザによるダメージですから、どくや特殊能力によるダメージできぜつするときは対象外です。特殊能力によるダメージなので相手は「ディフェンダー」では防ぐことができません。ただし［ファイナルビーム］は弱点・抵抗力の影響を受けます。注意してください。きぜつしたときに「れいとうビーム」が使えるようになっているとすれば、水エネルギーカードが３枚ついていますから、コイントスが表なら60ダメージを与えられます。

◆相手にすると、なかなか攻めにくいポケモンで、自分の主力ポケモンを使って倒しにいくと、手痛い［ファイナルビーム］を受ける可能性があります。「エネルギー・リムーブ」を使って、「わるいギャラドス」についているエネルギーカードをトラッシュしてからきぜつさせるなどいろいろ工夫して攻めないと、攻めている側も［ファイナルビーム］できぜつする可能性があります。

カスミのコイキングから進化

カスミのギャラドス

LV.42／HP100

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



特殊能力

●はんこう

このカードがワザを使うとき、コインを2枚投げる。コインがすべて「うら」なら、そのワザは失敗となり、このカードと、このカードについているすべてのカードを山札にもどし、その山札をよく切る。この力は、このカードが「こんらん」状態でも、かならずはたらく。

ワザ

●ハイドロクラッシュ

◆「ハイドロクラッシュ」は４個の水エネルギーで70ダメージというとてつもない破壊力を持っています。しかしワザを使うためには、特殊能力［はんこう］の効果をクリアする必要があります。［はんこう］は、２回コイントスして２回とも裏ならワザは失敗、さらに「カスミのギャラドス」を含めて、ついているカードがすべて山札にもどるという効果があります。「１回でも表を出せばいいんでしょう？」もちろんそうですが、確率的にいうと４回に１回は“裏、裏”になります。HPが高くてワザのパワーがあってすごく強いギャラドスですが、なかなかプレイヤーのいうことを聞いてくれません。

◆もちろん毎回、「ハイドロクラッシュ」する方法がないわけではありません。トレーナーカードや特殊能力で「カスミのギャラドス」の特殊能力を使えなくしてしまえばよいのです。そうすれば毎回「ハイドロクラッシュ」で70ダメージを与えられます。一気に勝利への道がひらけますね。

サカキのコイキングから進化

サカキのギャラドス

LV.40／HP90

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●あらしをよぶ

コインを2枚投げ、すべて「おもて」なら、場にいる、自分以外のポケモン全員に、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ20ダメージ。

●りゅうのたつまき

相手が「きぜつ」しなかったなら、相手の控えポケモンを1匹選び、相手と入れ替える。（相手に控えがいないとき、この効果はない）

◆「あらしをよぶ」は、コイントスに成功したらですが、場に出ているこの「サカキのギャラドス」以外のポケモンすべてに20ダメージを与えます。でもコイン２枚をすべて表にしなければならないので、なかなか決まらないワザです。

◆「りゅうのたつまき」は、相手の対戦ポケモンにダメージを与えつつ相手のベンチのポケモンをバトル場に呼びだすワザです。何回か「りゅうのたつまき」を使えば、相手の場のポケモンはかなりダメージを受けることになるでしょう。「りゅうのたつまき」で相手のベンチからポケモンを呼ぶときは、HPの低いポケモンやエネルギーのついていないポケモンを先に呼びだして、相手の場の戦闘能力を低下させるようにしましょう。

◆ギャラドスデッキを作った場合、水エネルギー１個でワザが使えるので最初に登場させたいのは、この「サカキのギャラドス」ということになりますね。

たねポケモン

ラプラス

LV.24／HP60

- 拡張シート第２弾赤版
- クイックスターターギフトパック



ワザ

●うたう
コインを投げて「おもて」なら、相手を「ねむり」状態にする。
●なみのり

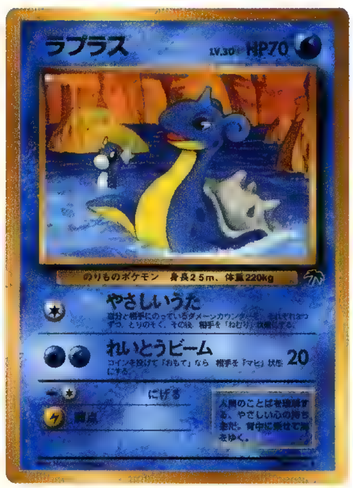
◆この「ラプラス」のワザは、シンプルなので思い切ってワザを使っていけます。
◆「うたう」はコイントス表で相手の対戦ポケモンをねむり状態にするワザです。うまく決まると序盤のバトルが有利に進められます。
◆「なみのり」は、水エネルギー２個で30ダメージですから、使えるようになったら相手に30ダメージずつ確実に与えていきましょう。30ダメージを毎回受けるのはなかなかこたえるものです。
◆逃げるためのエネルギーが１個ですみますから、苦しくなったら、ベンチにもどしてあげましょう。その後は「ラプラス」がバトル場でがんばっている間にベンチで育てたポケモンにバトルしてもらいましょう。
◆相手を攻めつつベンチを育てることのできる「ラプラス」です。ラプラスは、進化を中心にしたデッキや、ワザにエネルギーがたくさんかかるポケモンを主力にしているデッキの序盤を戦うポケモンとしてうってつけです。

たねポケモン

ラプラス

LV.30／HP70

- サザンアイランド／トロピカルアイランド



ワザ

●やさしいうた
自分と相手にのっているダメージカウンターを、それぞれ2個ずつ、とりのぞく。その後、相手を「ねむり」状態にする。
●れいとうビーム
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

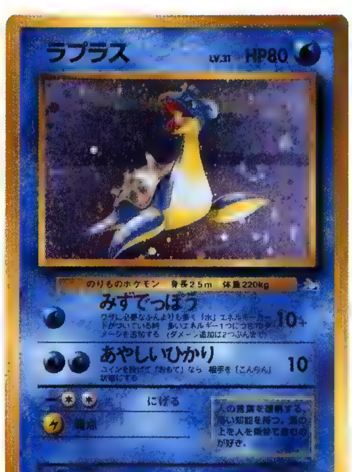
◆この「ラプラス」の持っている「やさしいうた」というワザは、特殊なワザです。自分と相手の対戦ポケモンのダメージをそれぞれ20ダメージずつ回復して、相手の対戦ポケモンをねむり状態にします。相手の対戦ポケモンが20ダメージ与えるワザを使ってきても、自分の番のたびに「やさしいうた」を使えばダメージは増えていきません。ベンチにいるポケモンが育つまで、バトル場を安心してまかせられるポケモンです。逃げるのに必要なエネルギーも１個ですみますし、役目が終わったらベンチにもどれます。
◆ワザに必要なエネルギーも少ないので、ダメージがたまったら「ポケモンセンター」を使ってダメージカウンターを取りのぞいて、そこからまたエネルギーをつけなおすという手もあります。もちろん「きずぐすり」を使うのもかなり有効です。長い間バトル場にふみとどまってバトルできるでしょう。

たねポケモン

ラプラス

LV.31／HP80

- ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●みずでっぽう
ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。
●あやしいひかり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

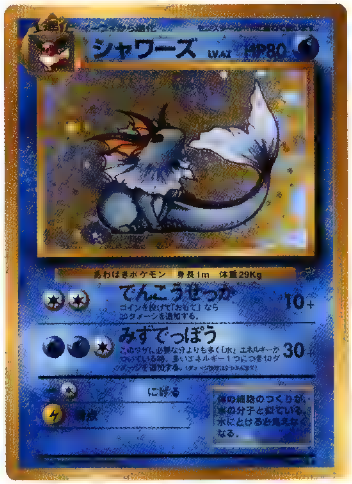
◆もしあなたが水ポケモンのデッキを組むのであれば、この「ラプラス（化石）」を入れておくことをおすすめします。HP80で「みずでっぽう」が水エネルギー１個で使えます。このように使いやすいポケモンは、なかなかお目にかかれません。相手の攻撃でダメージがたまってきたら、「ポケモン回収」するのもよいですし、「ポケモンセンター」でダメージを取りのぞいてまた水エネルギーを１個つけて「みずでっぽう」という手もあります。
◆水エネルギー２個をつけられれば、相手の対戦ポケモンをこんらん状態にできるかもしれない「あやしいひかり」が使えます。ちょっと考えてしまうのは、３個めの水エネルギーをつけて「みずでっぽう」の攻撃力を増していくかどうかということです。エネルギー２個までつけて、そのまま攻め続けるというのもひとつの考え方です。ゲームがはじまってすぐのバトルは、いろいろな攻めワザを持っているこの「ラプラス」にまかせたいものですね。

イーブイから進化

シャワーズ

LV.42／HP80

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●でんこうせっか

コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

●みずでっぽう

ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

◆イーブイから進化するポケモンの中でHP80と最も高い「シャワーズ」です。ダメージの大きなワザも持っていますので、なるべく長くバトル場で戦えるようにしましょう。

◆「でんこうせっか」は、「イーブイ（ジャングル）」から持っているワザですし、イーブイから進化する「ブースター（ジャングル）」も「サンダース（ジャングル）」も持っているワザです。

◆「みずでっぽう」は水エネルギー以外のエネルギーも１個使えるので、イーブイ進化多色デッキにとって助かるワザです。水エネルギー３個でこのワザを使うときには、多い水エネルギー１個とはなりませんので、ダメージは30です。追加の水エネルギーは２個までですから最大50ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができます。

◆逃げるのに必要なエネルギーが１個なので、苦しくなったり、苦手な相手ならベンチにすぐにもどることもできます。

イーブイから進化

わるいシャワーズ

LV.28／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●かみつく

●うずしお

相手についている「エネルギーカード」を1枚選び、トラッシュする。

◆２つの強いワザを持っている「わるいシャワーズ」です。どちらのワザをメインに使うか、イーブイのときから考えておいたほうがよさそうです。それによってつけるエネルギーの色が変わってくるからです。

◆「かみつく」は確実に30ダメージを与えることができます。「かみつく」がメインなら、イーブイのときに無色２個エネルギーをつけてもOKです。水エネルギーを１個も必要としませんので、多色デッキの中でもかなり使いやすいワザです。

◆もし「うずしお」をメインで使いたいのなら、イーブイのときから水エネルギーをつけておくと、進化してスムーズに「うずしお」を使うことができます。確実に相手の対戦ポケモンについているエネルギーカード１枚をトラッシュするので、相手の対戦ポケモンはワザを使えなくなる可能性があります。「エネルギー・リムーブ」などと組み合わせると、さらに相手がワザを使えなくなって、バトル場に立ちつくすという状況が起きるでしょう。ダメージは20と少し小さい感じですが、必ず相手のエネルギーカードを１枚トラッシュできるので、強烈な力を持っています。

なにかの化石から進化

オムナイト

LV.19／HP40

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



特殊能力

●おみとおし

このカードが場にいるかぎり、相手プレイヤーは、手札がこのカードの持ち主にも見えるようにしておく。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は消える。

ワザ

●みずでっぽう

ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

◆HP40、進化ポケモンとしては低いHPです。バトル場に出すよりも、ベンチで活躍させたいポケモンです。

◆特殊能力［おみとおし］があるので、「オムナイト」が場にいるかぎり、相手プレイヤーは手札を公開しなくてはなりません。「あ、エネルギーが足りないな」とか「次に進化したあと『オーキドはかせ』を使いそうだ」などと、相手の作戦を予測しながら戦えるのはかなりメリットがあります。「ロケット団のおねーさん」や「ミニスカート」などをここぞというときに使うと、相手プレイヤーは手も足も出なくなります。組み合わせるトレーナーカードは、まだまだあるでしょう。工夫しがいのある特殊能力です。

◆バトル場では、「みずでっぽう」が使えます。水エネルギーを３枚つけて30ダメージを与えられるのですから、決して効率がよいとはいえませんが、「オムスター（プロモ）」に進化をすると、そのエネルギーはそのまま「ふしょくえき」のワザに必要なエネルギーとして使えますので、ムダにはなりません。長い間バトルするなら進化をおすすめします。

なにかの化石から進化

オムナイト

LV.20／HP50

● 拡張シート第２弾赤版



特殊能力

●げんしのゆめ

この力は、自分の番ごとに1回使える。コインを投げて「おもて」なら、「なにかの化石」から進化したポケモンが、相手の対戦ポケモンにワザによってダメージを与えるとき、この番だけ、そのダメージは「+10」される。(控えポケモンへのダメージはそのまま) このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●ころがりタックル

◆「ころがりタックル」のワザに必要なエネルギーは何色でもよいので、無色２個エネルギーカードを１枚つけるだけですぐにワザが使えます。「なにかの化石」から進化するカブト、カブトプスなどと合わせた多色デッキの中でも活躍できそうです。HP50なのでバトル場でもじゅうぶん戦えるでしょう。

◆さらに「なにかの化石」からの進化ポケモンならではの特殊能力［げんしのゆめ］が、化石デッキの攻撃をささやかにサポートします。自分の番ごとに１回、コイントスで表を出せば、「なにかの化石」から進化したポケモンのワザのダメージが、その番にかぎり10ダメージ増えるのです。もちろん自分の使うワザの「ころがりタックル」も10ダメージ増えます。特殊能力［げんしのゆめ］を持った「オムナイト」が場にいたら、「オムナイト」の数ぶんだけコイントスをします。４匹いれば最大でプラス40のダメージが期待できるのです。もし「カブトプス（化石）」がバトル場にいて「すいとる」のワザを使ったときに、ベンチの「オムナイト」３匹がすべて表を出すと、相手に70ダメージ与えて、「カブトプス」は40ダメージ回復という夢のようなことが起こります。

なにかの化石から進化

オムナイト

LV.22／HP50

● 拡張シート第３弾緑版



特殊能力

●かせきのみちびき

この力は、自分の番ごとに1回使える。コインを投げて「おもて」なら、自分のトラッシュから「なにかの化石」を1枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●なみのり

◆オムナイトの中では最も戦闘能力が高いかもしれません。水エネルギーが２個で、「なみのり」が使えます。このワザは確実に30ダメージを相手に与えます。

◆特殊能力［かせきのみちびき］は、「なにかの化石」から進化するカード中心のデッキでは、ぜひ使いたい特殊能力です。「なにかの化石」は、進化のための「たねポケモン」として利用できるほかに、いろいろな使い方ができるので、けっこうトラッシュに置かれたりして場に不足することがあります。そのため、トラッシュから「なにかの化石」を手札にもどしたいことがよくあります。この特殊能力［かせきのみちびき］は、コイントスを表にしなければなりませんが、トラッシュから「なにかの化石」を取ってこられるのでとても便利です。山札やトラッシュから「なにかの化石」を取ってくる「化石の発掘」と並んで、「なにかの化石」進化デッキを機能させるための大切なカードです。

オムスター

オムナイトから進化

オムスター

LV.32／HP70

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●みずでっぽう

ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

●とげキャノン

コインを2枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。

◆HP70、逃げるのに必要なエネルギーは１個なのでバトル場でじゅうぶん対戦して、そしてきぜつしないようにすぐにベンチにもどることも可能です。２つのワザは特徴がちがいますので、相手と状況に応じて使い分けてください。

◆「みずでっぽう」は、水エネルギーを２個まで追加できるので、最大40ダメージまでダメージがアップします。ワザを使えるだけのエネルギー２個だけだと20ダメージです。その確実な20ダメージをとるか、さらに水エネルギーをつけて、30ダメージ、40ダメージと攻撃力を増すか。相手の状態と自分の戦略によって決めてください。

◆「とげキャノン」でコイントスに挑戦して、エネルギー２個で最高60ダメージをめざすという方法もあります。コイントスなのでちょっと確実性にはかけます。相手の残りHPとか、攻撃力とかいろいろ考えて、「とげキャノン」と「みずでっぽう」を上手に使い分けてください。能力をフルに引き出すとかなりたよりになるポケモンですよ。水ポケモンの中では数少ない雷弱点でないポケモンなので、弱点をおぎない合うために水ポケモンのデッキに入れておくとよいでしょう。

オムナイトから進化

オムスター

LV.36／HP80

● プロモーションカード

「通信進化キャンペーン」スペシャルカード



ワザ

●しょくしゅをつかう

自分についている「水」エネルギーの数ぶんコインを投げ、「おもて」の数×2枚のカードを、自分の山札から引いて、手札に加える。

●ふしょくえき

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。「うら」なら、次の自分の番、このカードはこのワザを使えない。

◆「ふしょくえき」のダメージが40ありますから、かなりバトル場で活躍できます。しかもコイントスが表で相手の対戦ポケモンをマヒ状態にします。コイントスが決まると、HPの高いポケモンでも倒すことができるでしょう。相手の対戦ポケモンをマヒ状態にすることができれば、次の相手の番にダメージを受けなくてすみます。問題なのは、コイントスが裏だと次の番に「ふしょくえき」が使えなくなることです。

◆「ふしょくえき」が使えないときには、「しょくしゅをつかう」を使いましょう。「しょくしゅをつかう」はちょっと不思議なワザです。自分についている水エネルギーの数だけコインを投げ、表の数×２枚のカードを山札から引くことができます。

◆「ふしょくえき」が使える状態で「しょくしゅをつかう」を使うと、３回コイントスできますから最大で６枚のカードを山札から引けます。攻撃力もあり、手札を増やしてくれるワザもある「オムスター」を、ぜひバトル場で活躍させてくださいね。

たねポケモン

フリーザー

LV.34／HP80

● 拡張シート第２弾赤版

● クイックスターターギフトパック

※クイックスターターギフトパックに入っているカードは、キラカードです



特殊能力

●オーロラヴェール

このカードがバトル場にいるかぎり、自分のベンチにいるすべてのポケモンは、ワザによるダメージや効果を受けない。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は消える。

ワザ

●れいとうビーム

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆味方の控えポケモンをやさしく守る「フリーザー」です。特殊能力［オーロラヴェール］は、バトル場に「フリーザー」がいないと効果がはたらきません。したがって自分のベンチを守るためには、この「フリーザー」はバトル場に出る必要があります。もちろんHPが80もありますから、そう簡単に倒されることはないでしょう。この「フリーザー」がバトル場にいるかぎり、自分の控えポケモンを安心して育てることができます。ポケモンの中には、対戦ポケモンよりも、控えポケモンに対して攻撃をしてくるワザを持っているポケモンがたくさんいるので、［オーロラヴェール］が効果的にはたらく場面がけっこうあると思います。

◆ベンチを守りつつ、「れいとうビーム」で相手の対戦ポケモンにダメージを与え続けていきましょう。コイントス表で相手の対戦ポケモンはマヒ状態になりますから、長くバトル場で戦うことができます。「れいとうビーム」は、無色２個エネルギーを使うこともできるので、比較的早くワザを使えるようになりますので、バトルの主力としても使えるポケモンです。

たねポケモン

フリーザー

LV.34／HP70

● プロモーションカード

ANA「みんなにうれしいキャンペーン」プレゼントカード



ワザ

●ダイヤモンドダスト

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にし、相手の控えポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

◆「伝説のポケモンなのにワザは20ダメージしか与えられないの？」と思われる人もいるかもしれませんが、「ダイヤモンドダスト」は、見た目よりもずっと強力なワザです。実際に使って戦ってみてください。相手の控えポケモン全員に10ダメージずつ与える可能性があるからです。控えポケモン全員への攻撃はなかなかふせぐことができません。ましてや同時に対戦ポケモンもマヒ状態になると、その回復も考えなければなりません。マヒの効果も控えポケモンへのダメージもコイントスで表を出すことが条件なので、なにがなんでも表を出したいですよね。

◆逃げるのに必要なエネルギーも１個ですみますので、タイミングよくバトル場に出たり、あるいはベンチにもどったりしながら戦うこともできます。

ベンチのポケモンをまもる!

[特殊能力] オーロラヴェール

フリーザー★拡張シート第2弾赤版

「このカードがバトル場にいるかぎり、自分のベンチにいるすべてのポケモンは、ワザによるダメージや効果を受けない。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は消える。」



- [オーロラヴェール] は、自動的にはたらくタイプの特殊能力です。
- [オーロラヴェール] は、バトル場にいるときだけはたらきます。
- [オーロラヴェール] の効果は、自分のベンチのポケモンが受ける「ワザによるダメージと効果」にだけ有効です。

ポッポ「ふきとばし」を受けた場合

★ポケモンカード第1弾

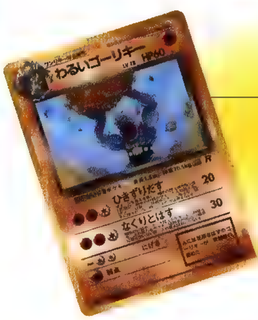
「ふきとばし」　10
相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。(相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない)

「ふきとばし」は、相手の対戦ポケモンへの効果です。ベンチのポケモンへの効果ではないので、フリーザーがバトル場にいて、[オーロラヴェール] の効果がはたらいていても、入れ替えの効果は消えません。



わるいゴーリキー「ひきずりだす」を受けた場合

★ポケモンカード第4弾ロケット団



「ひきずりだす」　20
ダメージを与える前に、相手の控えポケモンを1匹選び、相手と入れ替える。(ダメージは新しい対戦ポケモンに与える。相手に控えがいないとき、このワザは失敗する)

「ひきずりだす」は、相手の控えポケモンへの効果です。フリーザーがバトル場にいて、[オーロラヴェール] の効果がはたらいていたら、入れ替えの効果とダメージを受けません。

レアコイル「じばく」を受けた場合

★ポケモンカード第1弾

「じばく」　80
自分にも80ダメージ。おたがいの控えポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ20ダメージ。

「じばく」のように、相手の対戦ポケモンのダメージと控えポケモンへダメージがある場合、フリーザーが「きぜつ」した場合でも、その番で [オーロラヴェール] の効果は消えません。したがって、自分の控えポケモンはダメージは受けなくてすみます。



わるいスリーパー「ベンチをあやつる」を受けた場合

★ポケモンカード第4弾ロケット団



「ベンチをあやつる」　20×
相手プレイヤーに、相手の控えポケモンの数ぶんコインを投げさせ、「うら」が出た数×20のダメージ。(このワザのダメージは相手の「弱点・抵抗力」の影響を受けない)

「ベンチをあやつる」は、相手のベンチのポケモンに対する効果です。(相手のベンチのポケモンが相手の対戦ポケモンに対してダメージを与える) したがって、フリーザーがバトル場にいて、[オーロラヴェール] の効果がはたらいていたら、「ベンチをあやつる」でダメージを与えることはできなくなります。



たねポケモン

フリーザー

LV.35／HP70

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●フリーズドライ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

●ふぶき
コインを投げ、「おもて」なら相手の控えポケモン全員にも、「うら」なら自分の控えポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

◆伝説のポケモン「フリーザー」をデッキに入れた以上、大ワザの「ふぶき」を使ってバトルしたいですね。弱点がなく闘ポケモンに抵抗力があって、しかもHP70。堂々とバトル場に登場できます。

◆「フリーズドライ」は30ダメージ、コイントスが表なら相手の対戦ポケモンはマヒ状態、これだけでもかなり強力なワザですが、場面によっては「ふぶき」を使わなくて「フリーズドライ」でじゅうぶん相手を倒せるでしょう。

◆「フリーズドライ」が使えるようになってから水エネルギーを１個つけると「ふぶき」が使えるようになります。「ふぶき」は、相手の対戦ポケモンに50ダメージを与え、さらにコイントス表で相手の控えポケモン全員に10ダメージを与えます。コイントスで裏が出てしまったら、自分の控えポケモン全員に10ダメージが受けてしまいますが、そんなことを気にしてはいられません。もちろんあまり自分の控えポケモンがダメージを受けるようでしたら、トレーナーカードの「タケシ」を使って自分の控えポケモンのダメージカウンターを１個ずつ取ってしまうこともできます。

たねポケモン

マリル

LV.10／HP40

● サザンアイランド／トロピカルアイランド



ワザ

●みずとばし
相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

●ころがりタックル

◆「みずとばし」は、水エネルギー１個で使えるワザで、相手の場にいるポケモン１匹に10ダメージを与えるワザです。水エネルギー１個で使えて、使うチャンスがくるまで手札に持っていることもできます。たとえば「ナツメのユンゲラー（ナツメ）」の「ライフダウン」に成功したあと、次の自分の番にベンチに出して、バトル場の「ナツメのユンゲラー」と入れ替わって「みずとばし」を使えば一撃で相手のポケモンを倒せます。

◆「ころがりタックル」は、何の色のエネルギーでも２個つければ使うことができるようになります。弱点が水の相手ポケモンを攻めるときは、こちらのワザを使いましょう。「マリル」は、水デッキにかぎらず、多色デッキの中でも実力を発揮できるはずです。

たねポケモン

マリル

LV.17／HP50

● プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック99年7月号」おまけカード



ワザ

●みずでっぽう
ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー1個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。

◆もう１匹の「マリル」よりもHPが10高いHP50の「マリル」です。バトル場でちょっと安心ですね。まだ出たばかりのカードなので「カツラのクイズその１」で使うとか、「みずでっぽう」を持っているポケモンをたくさんデッキに入れて、「カツラのクイズその３」をするとか、ちょっと別の楽しみ方もできるでしょう。

◆持っているワザは、水ポケモンの定番の「みずでっぽう」です。ワザに必要なエネルギーより多くついている水エネルギーの数×10ダメージが多くなります。最大40ダメージを与えることができます。

SUPPORTIVE MEDIA for POKEMON CARD FANS

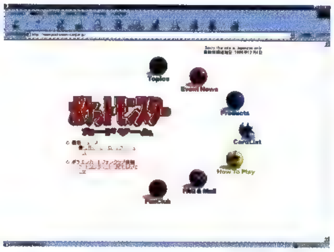
ファンをサポートするメディア

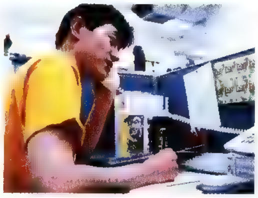
「ポケモンカードをさらに多くの人に、もっと楽しんでほしい」をモットーに、現在ではファンのみなさんのポケモンカードライフをサポートする3種類のメディアが運営中。電話、インターネット、雑誌と、さまざまな形で情報を発信している。ぜひ活用してほしい。

ユーザーサポート電話

ルールやカードの使い方への質問に、専任のポケモンカードトレーナーが丁寧にお答えするテレフォンサービス。利用するときは、サービス時間と電話番号をお間違えなく。

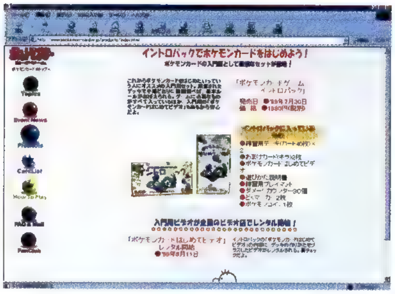
ポケモンカード遊びかたフリーダイヤル
0120-151-764
対応時間/平日（日曜、祝祭日、年末年始などをのぞく）
午後1時～午後6時まで





公式ホームページ

http://www.pokemon-card.com



ポケモンカードの最新情報やイベント情報を発信する公式ウェブサイト。ファンのみなさんからの質問に電子メールを通じてお答えするサービス、最新情報が電子メールで届けられる「メーリングリスト」など、便利なサービスも充実している。

公式ファンクラブ



▲公式マガジン「ポケモンカードトレーナーズ」。公式マガジンならではの濃く、わかりやすい記事に加え、ほかでは手に入らないスペシャルカードなどのふろくが毎号ついてくる。

入会すれば、会員証に特製ストラップ、そしてポケモンカードの最新情報と楽しい読み物が満載の公式マガジン『ポケモンカードトレーナーズ』が年間5冊、届けられる。「ゲットGETポイントシステム」は、会員向けのお楽しみ企画。公式イベントへの参加、トレーナーズへの投稿などでポイントを集めると、オリジナルのポケモンカードやグッズを手に入れることができる。



'99年夏、暑中見舞いとして会員に送られた「トロピカルプレゼント」全員に10ポイントがプレゼントされた。▲

ポケモンカード

POKéMON ★ CARD ★ GAME

雷ポケモンは、炎ポケモンと同じようにポケモンカードの中で種類の少ないタイプです。雷ポケモンのワザは、高い攻撃力のリスクとして、自分自身へのダメージを覚悟しなければならないことがあります。また、マヒ状態にするワザをはじめ、ベンチの控えポケモンへダメージを与えたりするなど、ワザのバリエーションは豊富です。雷エネルギーを別のポケモンにつけかえるというトリッキーなワザを使うこともできます。水ポケモンと、ひこう系の無色ポケモンが雷ポケモンを弱点としていますが、闘ポケモンに対しては、弱点であるだけでなく、闘ポケモンの地面系は雷ポケモンへの抵抗力を持っているため、圧倒的に不利なタイプとなります。

雷ポケモンのデッキは、闘ポケモンの対策が必要です。闘ポケモンに対する抵抗力を持ち、弱点を持たないサンダーを組み合わせることで、ある程度対抗できるようになります。「突風」と「ポケモンいれかえ」などのトレーナーカードでサポートする必要もありますが、闘タイプに抵抗力を持つひこう系の無色ポケモンを組み合わせてもいいかもしれません。

■弱点・抵抗力

雷ポケモンは基本的に闘を弱点とします。

弱点	抵抗力	代表的なポケモン
●		「ピカチュウ」
	●	「サンダー」

■進化チャート

たねポケモン	1進化ポケモン	2進化ポケモン
ピカチュウ	ライチュウ	
コイル	レアコイル	
	わるいレアコイル	
ビリリダマ	マルマイン	
	わるいマルマイン	
イーブイ	サンダース	
	わるいサンダース	

★ジムシリーズ

マチスのピカチュウ	マチスのライチュウ
マチスのコイル	マチスのレアコイル
マチスのビリリダマ	マチスのマルマイン
マチスのイーブイ	マチスのサンダース



■進化しないたねポケモン

- エレブー
- サンダー
- なみのりピカチュウ
- そらをとぶピカチュウ
- ＿＿のピカチュウ

★ジムシリーズ

- マチスのエレブー
- R団のサンダー





たねポケモン
ピカチュウ
LV.5／HP30
● 拡張シート第１弾青版
● クイックスターターギフトパック



◆HP30のかわいい「ピカチュウ」。相手の対戦ポケモンのワザによっては、一撃できぜつしてしまいますから、うまく守りながらバトルしましょう。バトル場に出したときは、コイントスにこの「ピカチュウ」の運命がかかっています。雷エネルギー１個で使える「でんきショック」、雷エネルギー２個で使える「こうそくいどう」、コイントスしだいで相手の対戦ポケモンは何もできないということが、どちらのワザでも起こります。
◆「こうそくいどう」が成功すれば、ワザのダメージも効果も受けません。一方的に攻めて自分は何もされないのですからHPが30でも大丈夫。もちろん逃げるのにエネルギーが必要ないので、あぶなそうな場面になったらパッとバトル場をはなれて進化をめざしてください。

ワザ
●でんきショック
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●こうそくいどう
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。

たねポケモン
ピカチュウ
LV.9／HP40
● プロモーションカード
「ポケモンカードトレーナーズVol.1」おまけカード



◆「10まんボルト」は雷エネルギー２個で40ダメージ。ゲームの序盤で、相手プレイヤーにとってかなりの脅威になるでしょう。しかし「10まんボルト」を使うと、ついているエネルギーカードを全部トラッシュするので、またエネルギーをつけていかなくてはなりません。「10まんボルト」を使ったら、「ポケモン回収」や「ポケモンいれかえ」を使ってバトル場からはなれないと危険です。逃げるのに必要なエネルギーが少ないので、エネルギーカードを１枚つけてすぐ逃げてしまうのも手です。
◆進化をめざしているときには使うぞ！というふりをしながら「10まんボルト」を使わず、エネルギーをつけたまま進化してライチュウになります。エネルギーを残しておけば、ライチュウがすぐにワザを使えます。

ワザ
●ひっかく
●10まんボルト
自分についている「エネルギーカード」を、すべてトラッシュする。

たねポケモン
ピカチュウ
LV.12／HP40
● ポケモンカード第１弾
● イントロパック



◆雷ポケモンのカードを代表するカードといってもいいでしょう。第１弾の「ピカチュウ」です。ピカチュウは本当にたくさんのカードがありますが、使い勝手のよさやわかりやすさを考えてみても、ピカチュウのカードの中ではこの「ピカチュウ」を上回るものはないといってもいいのではないでしょうか。
◆２つのわかりやすいワザを持っています。「かじる」はエネルギー１個で色を問いません。相手の対戦ポケモンに10ダメージを与えます。「でんげき」はエネルギーを２個必要とする30ダメージのワザ。コイントスがあり、裏を出してしまうと自分も10ダメージを受けてしまいます。攻撃力の高さにたよりすぎていると自分の残りHPがあとわずか、ということもよくあります。
◆進化後のライチュウも攻撃力の高いワザを持っていて期待することができます。大事に育てて進化させてください。

ワザ
●かじる
●でんげき
コインを投げて「うら」なら、自分にも10ダメージ。

たねポケモン

ピカチュウ

LV.13／HP50

- クイックスターターギフトパック
- プロモーションカード

次世代ワールドホビーフェア特別限定拡張シート



◆「じゅうでん」は、自分の山札から雷エネルギーを持ってきます。ゲームの序盤なら山札にエネルギーカードがないということはありませんので、手札から1枚雷エネルギーカードをつけて「じゅうでん」すれば、必ずエネルギーカードをこの「ピカチュウ」につけられます。さらに次の自分の番でもう1枚雷エネルギーカードをつければ「10まんボルト」が使えるようになります。さあ「10まんボルト」で50ダメージを与えるか、エネルギーをさらにつけつつライチュウに進化するか、迷うところです。

◆「10まんボルト」はダメージの高いワザですが、「じゅうでん」を使っても最短で自分の番1回おきにしか使えないのがちょっとつらいところですね。

ワザ

●じゅうでん
自分の山札から「雷」エネルギーカードを1枚選び出し、自分につける。その後、その山札をよく切る。

●10まんボルト
自分についている「エネルギーカード」を、すべてトラッシュする。

たねポケモン

ピカチュウ

LV.14／HP50

- ポケモンカード第2弾ポケモンジャングル



◆「スパーク」は、相手の対戦ポケモンに20ダメージを与えたうえに、相手の控えポケモンにも10ダメージを与えるワザです。確実に相手の控えポケモンに10ダメージ与えるので、かなり重宝するワザです。ゲームの序盤は相手のベンチにいるHPの低めのポケモンをねらいうちするとよいかもしれません。もちろんゲームの終盤で相手ベンチにHPぎりぎりのダメージを受けているポケモンがいるときに「スパーク」を使うのも効果的です。ワザに必要なエネルギーさえついてしまえば、かなりたのもしい存在です。

◆進化して「ライチュウ（化石）」になると、ベンチへの攻撃のあるより強力な「ギガスパーク」を使えるようになります。この「ピカチュウ」のうちにある程度ダメージを相手の控えポケモンに与えておいて、進化して大ダメージを与えるというコンビネーションプレイがおすすめです。

ワザ

●スパーク
相手の控えポケモンを1匹選び、そのポケモンにも、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

ワザ解説

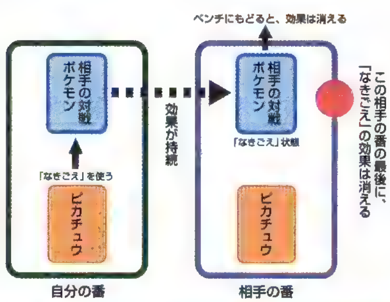
相手と自分の関係で ワザのダメージをへらせる効果

「なきごえ」

ピカチュウ★イントロパック

次の相手の番、このワザを受けた相手は、このカードにダメージを与えるとき、そのダメージが「-10」される。





● このワザの効果は、ワザを使ったポケモンに対して与えるダメージが減る状態を相手の対戦ポケモンに与えます。したがって、ワザを使ったポケモンをトレーナーカード「突風」などでベンチの別のポケモンに入れ替えることができれば、与えることのできるダメージは減りません。また、このワザを受けたポケモンは、自分のベンチにもどるとこの効果は消えるので、もう一度バトル場に出ることができれば、与えることのできるダメージが減ることはありません。

■効果の対象：相手の対戦ポケモン
■効果の持続：次の相手の番の最後
■同じタイプのワザ：「なきつく」「かみつく」

◀「なきごえ」の効果が消えるまで

たねポケモン

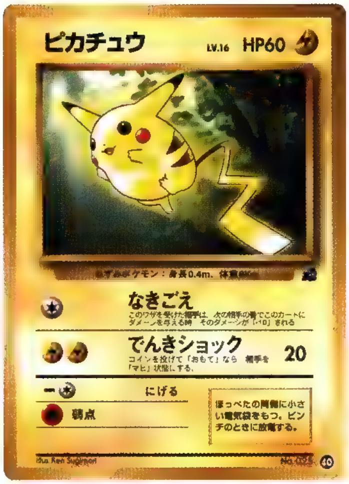
ピカチュウ

LV.16／HP60

● プロモーションカード

「トヨタオートキャンペーン」プレゼントカード

● イントロパック



◆HPが60あるので、はじめからバトル場でがんばれる「ピカチュウ」です。相手の対戦ポケモンからのダメージを10減らせる「なきごえ」は、ゲームの序盤で相手の対戦ポケモンの攻撃力が低いときは有効なワザです。

◆「でんきショック」には20ダメージのうえに、コイントスで表を出せば相手をマヒ状態にできるので、うまく足止めしつつ20ダメージをつみかさねたいところです。最初の番に「なきごえ」の効果で思うようにダメージを与えられず、次の番に「でんきショック」の20ダメージとマヒがきますから、相手は有効な攻撃ができなくなります。「でんきショック」が決まると序盤、相手プレイヤーはかなり手こずるはずです。

ワザ

●なきごえ

次の相手の番、このワザを受けた相手は、このカードにダメージを与えるとき、そのダメージが「-10」される。

●でんきショック

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

たねポケモン

ピカチュウ

LV.16／HP60

● プロモーションカード

「すぐわかるポケモンカードの遊びかた」おまけカード

小学館「月刊コロコロコミック96年11月号」

おまけカード



◀上記のカードのイラストちがい

ワザ

●なきごえ

次の相手の番、このワザを受けた相手は、このカードにダメージを与えるとき、そのダメージが「-10」される。

●でんきショック

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

たねポケモン

マチスのピカチュウ

LV.10／HP40

● ポケモンジム第２弾マチス

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆逃げるのにエネルギーが必要なく、無色２個エネルギーをつけるとすぐにワザを出していくことができます。コイントスで表を出せば、いきなり30ダメージ。まさにワザの名のとおり鮮やかで、目にとまらぬ速さで相手のポケモンにダメージを与えていけます。HP40なので、なるべくはやく、「でんきタックル」のワザを持つ「マチスのライチュウ」に進化させるとよいでしょう。「メガトンパンチ」を持った「マチスのライチュウ」に進化した後でも、逃げるときのエネルギーになりますので、無色２個エネルギーがあったら、すぐにつけて攻撃です。

ワザ

●でんこうせっか

コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

たねポケモン

マチスのピカチュウ

LV.15／HP50

● ポケモンジム第２弾マチス



◆エネルギーを１個つけてワザ「たいでん」。トラッシュから雷エネルギーカードを１枚選び、この「マチスのピカチュウ」につけます。次の自分の番で「でんきしっぽ」を使ってもよいですし、「マチスのライチュウ」に進化して「メガトンパンチ」でも「バリバリ」でもすぐにワザが使えるようになります。「たいでん」を使うのであれば、ゲームの序盤よりは中盤以降に使ったほうが効果的です。ゲームの序盤でトラッシュに雷エネルギーがあることは、まずないからです。

◆どうしてもゲームの序盤で使いたいときは、「オーキドはかせ」「カスミのいかり」などで手札や山札の中から意識的に雷エネルギーカードをトラッシュします。あるいは、「パソコン通信」で２枚トラッシュするカードに雷エネルギーカードを選び、さらに、山札から「マチスのライチュウ」を持ってきます。そして「たいでん」。次の番には進化も攻撃もできます。「たいでん」は、いろいろな場面で使えるワザなので、工夫して使ってください。

ワザ

●たいでん

自分のトラッシュに「雷」エネルギーカードがあれば、１枚を選び出し、自分につける。

●でんきしっぽ

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

たねポケモン

____のピカチュウ

LV.17／HP50

● プロモーションカード

「ポケモンカード全カードカレンダー」おまけカード



◆１年に１度、とても強くなるカードです。「おたんじょうび」のワザが本当にプレイヤーのお誕生日に使われたら、ちょっと手がつけられません。コイントスで表を出せば80ダメージを与えることができます。対戦相手としては、毎回80ダメージがでると勝負をあきらめたくなりますが、誕生日プレゼントだと思って楽しくあそびましょう。

◆ほかの人の誕生日にほかの人のカードを使うのはよくないですよ。自分の誕生日に自分の「____のピカチュウ」を使ってこそ、このカードを使いこなしたことになるのですから。

ワザ

●おたんじょうび

今日が、このカードの持ち主の誕生日なら、コインを投げ、「おもて」なら、50ダメージを追加する。

たねポケモン

そらをとぶピカチュウ

LV.11／HP40

● プロモーションカード

ANA「みんなにうれしいキャンペーン」プレゼントカード



◆「でんげき」は雷エネルギー１個で相手の対戦ポケモンに20ダメージを与えます。コイントスで裏を出してしまうと自分へのダメージもありますが、あまり気にせずワザにチャレンジしてみましょう。ゲームの序盤に使えばかなりの先制力があります。「そらをとぶ」はエネルギーをたくさんつけないといけないので、このワザを使いたいのであれば、ベンチで育ててバトル場に出ましょう。「そらをとぶピカチュウ」は３種類あり、「そらをとぶ」は共通のワザで、もう１つのワザは「でんきショック」と「でんげき」に分かれます。「でんきショック」か、「でんげき」か、どちらのワザを使いたいかで「そらをとぶピカチュウ」を使い分けてください。

◆「そらをとぶ」は、「そらをとぶピカチュウ」に共通したワザです。コイントスで裏が出てしまうとワザが失敗なので、かなり不安定なワザです。しかし表を出せば次の相手の番にワザによるダメージや効果を受けません。ピカチュウはふわふわ空を飛びながら、次の攻撃のことでも考えているんでしょうか。

ワザ

●でんげき

コインを投げて「うら」なら、自分にも10ダメージ。

●そらをとぶ

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。「おもて」なら次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。

たねポケモン

そらをとぶピカチュウ

LV.12／HP40

● プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック97年11月号」おまけカード



ワザ

●でんきショック

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

●そらをとぶ

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。「おもて」なら、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。

◆「そらをとぶピカチュウ」は、「でんきショック」が雷エネルギー1個で使えます。基本ダメージは10で相手をマヒ状態にする可能性があります。もしゲームの最初からバトル場に出すのであれば、「でんきショック」で相手の対戦ポケモンの攻撃をしのぎつつエネルギーをつけていきましょう。

◆「そらをとぶ」は、コイントスの表裏によって、天と地ほどの差のあるワザです。ダメージを与えて相手のワザを受けない表と、ワザが失敗してダメージも与えることができない裏の差は「そらをとぶピカチュウ」の運命を左右しかねません。ピカチュウは闘ポケモンを弱点にしていますが、「そらをとぶピカチュウ」はなんと闘に抵抗力があります。雷デッキや雷ポケモンの弱点補強に活躍する可能性の高いカードです。

たねポケモン

そらをとぶピカチュウ

LV.12／HP40

● プロモーションカード

ANA「ジェットでゲットだ！ Wチャンスキャンペーン」プレゼントカード



◀上記のカードのイラストちがい

ワザ

●でんきショック

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

●そらをとぶ

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。「おもて」なら、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。

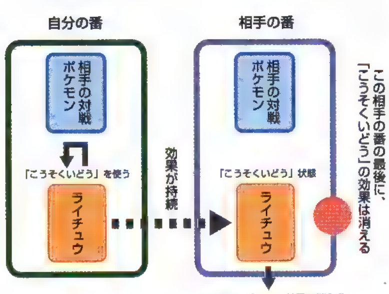
ワザ解説

相手の使うワザのダメージや効果を受けなくする効果

「こうそくいどう」

ライチュウ★ポケモンカード第1弾

コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。



● このワザの効果は、つぎの相手の番でワザによるダメージや効果を受けないという状態を、ワザを使ったポケモン自身に与えます。相手がワザによるダメージや効果を受けない状態である場合、自分の対戦ポケモンがワザを使えないというわけではありません。したがって、ガルーラの「こどものおつかい」（自分の山札からカードを1枚引く）のようなワザは使うことができます。最新の説明文では、「ワザを受けない」という部分を、「ワザによるダメージや効果を受けない」と変更しています。説明文は違っていますが、ワザの内容は同じなので、最新の説明文にしたがってください。

■効果の対象：ワザを使ったポケモン自身

■効果の持続：次の相手の番の最後

■同じタイプのワザ：「そらをとぶ」

◀「こうそくいどう」の効果が消えるまで

たねポケモン

なみのりピカチュウ

LV.13／HP50

● プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック97年9月号」おまけカード



ワザ

●なみのり

◆「なみのりピカチュウ」は雷ポケモンなのに、ワザの「なみのり」に必要なエネルギーは水エネルギーです。ですから雷ポケモンがたくさんいるデッキより、水ポケモンがたくさんいるデッキのほうが活躍できます。

◆ピカチュウだけでデッキを作りたくて、その中に「なみのりピカチュウ」を入れたいなら、水エネルギーをうまく手札に持ってこられるようにしておきましょう。トレーナーカードの「エネルギー転送」や「カスミのなみだ」を使えば、デッキの中に水エネルギーを少ししか入れてなくても、山札の中の水エネルギーカードを手札に持ってこられます。そうすれば、雷エネルギーが多いデッキの中でも「なみのりピカチュウ」を活躍させることができるでしょう。

たねポケモン

なみのりピカチュウ

LV.13／HP50

● プロモーションカード

「JRスタンプラリー」スペシャルカード



ワザ

●なみのり

◀上記のカードのイラストちがい

ライチュウ

ピカチュウから進化

ライチュウ

LV.32／HP70

● 拡張シート第２弾赤版

● クイックスターターギフトパック



ワザ

●ろうでん

相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンについている「水」エネルギーの数×10ダメージを、「弱点・抵抗力」に関係なく、そのポケモンに与える。

●ビリビリキック

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆雷エネルギー２個で使える「ろうでん」は、水エネルギーのついているポケモンにダメージを与えるワザです。相手の場に水エネルギーのついているポケモンがいれば１匹を選んで、水エネルギーがついている枚数ぶん×10のダメージを与えます。水ポケモンは、水エネルギーをたくさん必要とするワザを持っている傾向にありますから、強烈な効果が期待できます。バトル場とベンチに関係なく、水エネルギーがついているかぎり、そのポケモンを集中的に攻められます。「ろうでん」を使えば「カメックス」もこわくなくなるかもしれませんね。

◆「ビリビリキック」は、30ダメージに加えてマヒ状態にする効果があるので強いワザです。この「ライチュウ」は、ほかのライチュウと比べてワザに必要なエネルギーがやや少なめなので、ピカチュウからはやく進化させて、バトル場で活躍させましょう。

ピカチュウから進化
ライチュウ
LV.33／HP70
● イントロパック



ワザ
●でんこうせつか
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。
●10まんボルト
自分についている「エネルギーカード」を、すべてトラッシュする。

◆この「ライチュウ」のワザは、「でんこうせつか」と「10まんボルト」です。「でんこうせつか」は、無色２個エネルギーをつけることができれば、エネルギーのついていないピカチュウから進化してもすぐにワザが使えます。ただ、コイントスで裏なら10ダメージしか相手の対戦ポケモンに与えられません。

◆「10まんボルト」は60ダメージと、申し分ないダメージですが、ついているすべてのエネルギーカードをトラッシュしてしまうので、そのあとの対戦がきつくなります。「でんこうせっか」の不安定な攻撃力と、「10まんボルト」のあとの無防備さを考えると、ベンチで「10まんボルト」を準備してから、ここぞというときにバトル場に出して威力を見せるというやり方がよいのではないでしょうか。

ピカチュウから進化
ライチュウ
LV.40／HP80
● ポケモンカード第１弾



ワザ
●こうそくいどう
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。
●かみなり
コインを投げて「うら」なら、自分にも30ダメージ。

◆逃げるのに必要なエネルギーは１個で、HPは80です。非常にバランスのよいポケモンです。ちょっと危険な攻撃ワザ「かみなり」と、ダメージを与えつつ、相手の対戦ポケモンのワザによるダメージと効果を受けなくなる「こうそくいどう」。攻守ともに期待の持てるワザです。あとはあなたの使い方しだい。じょうずに使ってください。

◆「こうそくいどう」はコイントスに成功すれば相手のダメージだけでなく効果も受けませんから、決まれば完全防御に近い状態になります。相手が入れ替わっても効果は変わりません。

◆「かみなり」は60ダメージを与えることができますが、自分自身も30ダメージを受けるかもしれないので、かなりきついワザです。「かみなり」を使うときは「ディフェンダー」や「きずぐすり」でサポートしましょう。

ピカチュウから進化
ライチュウ
LV.45／HP90
● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ
●ギガスパーク
相手の控えポケモンを3匹選び、それぞれに、「弱点·抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

◆ライチュウの中でも一番体力があり、HPが90もあります。「ギガスパーク」は、相手の対戦ポケモンに30ダメージ、さらに最大３匹まで相手の控えポケモンに弱点・抵抗力に関係なく10ダメージ与えることができます。複数の控えポケモンに攻撃できるので、相手のベンチにポケモンがたくさん出ていると強烈な攻撃になります。ただ、ワザに必要なエネルギーが多いのでゲームの序盤でこのワザを使うためには工夫が必要です。実際は、ベンチで育てて、ダメージをうけた控えポケモンが多くなっているゲームの終盤にバトル場に出して戦うことが多いでしょう。

マチスのピカチュウから進化

マチスのライチュウ

LV.32／HP70

● ポケモンジム第２弾マチス



◆この「マチスのライチュウ」の「メガトンパンチ」は、ワザに必要なエネルギーが雷エネルギー２個なので、進化前の「マチスのピカチュウ」のときに雷エネルギーが１個ついていれば、さらに雷エネルギーを１個つけてすぐに使うことのできるワザです。「メガトンパンチ」は相手の対戦ポケモンに30ダメージを与えることができるので、基本攻撃は「メガトンパンチ」でじゅうぶんです。

◆「10まんボルト」を使えば、ほとんどのポケモンを一撃できぜつさせることができますが、ついているエネルギーをすべてトラッシュしなくてなりません。エネルギーがついていなければ、ワザも使えませんし、逃げることもできません。この「マチスのピカチュウ」が受けているダメージと相手の場の状況をよくみて、ここぞというときに使いましょう。また、使った後ですぐに逃げられるように「ポケモンいれかえ」を使えるようにしておいてもよいかもしれません。

ワザ

●メガトンパンチ

●10まんボルト

自分についている「エネルギーカード」を、すべてトラッシュする。

マチスのピカチュウから進化

マチスのライチュウ

LV.38／HP80

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆この「マチスのライチュウ」のワザ「バリバリ」は、コイントスで追加される30ダメージが魅力です。雷エネルギー２個で合計50ダメージ与えることができるのですから。でも、いいことばかりではありません。そのリスクも大きく、ついている雷エネルギーをすべてトラッシュしなければなりません。次の自分の番でワザをつかうことができなくなってしまいます。場合によっては、コイントスが裏になって、20ダメージだけ与えたいということもあるでしょう。

◆もう一つのワザ「でんきタックル」は、コイントスで表を出せば相手の対戦ポケモンをマヒ状態にします。コイントスが裏の場合は、この「マチスのライチュウ」自身に20ダメージです。

◆２つのワザともにコイントスが必要なので、なかなか自分の思うようにはなりません。それぞれのワザのリスクに対応できるようにデッキを組むか、あえてギャンブル性を楽しんで使うか、それはあなたしだいですね。

ワザ

●バリバリ

コインを投げて「おもて」なら、30ダメージを追加して、自分についている「雷」エネルギーカードを、すべてトラッシュする。トラッシュできないとき、このワザのダメージはなくなる。

●でんきタックル

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。「うら」なら、自分にも20ダメージ。

たねポケモン

コイル

LV.12／HP40

● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆「たいあたり」は、無色２個エネルギーを使えばすぐにで使えるようになりますが、なかなかそううまくはいかないでしょう。ベンチで育てたほうがよいかもしれません。この「コイル」が持っている２つのワザが、ともにエネルギーを２個必要とするので、場に出してすぐにワザを使うことはむずかしいでしょう。状況を見てベンチで育てるほうがよさそうです。

◆「ちょくれつじりょく」を主力にしたデッキを組んでみるのもおもしろいかもしれません。基本の10ダメージに加えて、自分のベンチにいるコイル、レアコイル、わるいレアコイルの数×10ダメージを追加することができます。ダメージをできるだけ大きくできるように、「コイル（赤版）」の特殊能力［マグネット］などを使うのもよいかもしれません。この「コイル」を４匹場に出して、全員が「ちょくれつじりょく」を使えることができるように育てて、順番にダメージを与えらるようにするのが理想ですね。

ワザ

●たいあたり

●ちょくれつじりょく

自分のベンチにいる「コイル」「レアコイル」「わるいレアコイル」の数×10ダメージを追加する。

たねポケモン
コイル
LV.13／HP40
● ポケモンカード第１弾



ワザ

●でんじは
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●じばく
自分にも40ダメージ。おたがいの控えポケモン全員にも、「弱点·抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

◆まずは、雷エネルギーを１個つけて「でんじは」を使いたいところです。コイントスで表が出れば、10ダメージに加えて相手の対戦ポケモンをマヒの状態にすることができます。
◆続けてエネルギーをつけることができれば、２回目の自分の番に「じばく」を使うことができます。でも、ただ使っただけではこの「コイル」自身もきぜつしてしまいます。「ディフェンダー」などをつけて自分へのダメージを防ぎましょう。ゲームの序盤で相手の対戦ポケモンに与える40ダメージは強烈です。さらにおたがいの控えポケモン全員に10ダメージ与えるので、あまりポケモンが育っていない序盤には、かなり有利な展開になります。トレーナーカードの「見えない壁」をうまく使えば、自分のベンチを守り、相手の控えポケモンにだけ一方的にダメージを与えることもできます。
◆進化した後のレアコイルにも、さらに大きいダメージを与える「じばく」を持っているレアコイルがいますので、よく戦いの流れを読んでワザを使ってください。

たねポケモン
コイル
LV.15／HP40
● 拡張シート第２弾赤版
● クイックスターターギフトパック



特殊能力

●マグネット
この力は、自分の番ごとに1回使える。コインを投げて「おもて」なら、自分の山札から「コイル」を選び出し、ベンチに出す。その後、その山札をよく切る。自分のベンチに空きがないときや、このカードが「ねむり·マヒ·こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●ちょうでんどう
相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点·抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

◆使うことのできるワザは１つ「ちょうでんどう」です。相手の場のポケモンから１匹選び、10ダメージを与えます。弱点・抵抗力にも関係ないので、確実にダメージを与えられます。相手のベンチのポケモンを選ぶことができるので、もっともダメージを与えたいポケモンをねらうことができます。ここぞというときに役に立つワザです。状況に応じて使いたいワザでもあるので、必要な場面でバトル場に出すようにしてもよいかもしれません。
◆「じばく」デッキ、「ちょくれつじりょく」デッキなど、コイルを主力で使うデッキであるなら、ベンチで特殊能力［マグネット］を使って、山札からコイルをどんどん引いてきましょう。引いてきたコイルが、このコイルと同じ「コイル」ならまた、すぐに［マグネット］が使えます。あっという間にベンチをコイルだらけにすることも可能です。もちろんコイントスに成功してのことですが……。

たねポケモン
マチスのコイル
LV.10／HP30
● ポケモンジム第２弾マチス
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●はかいでんぱ
コインを投げて「おもて」なら、相手についている「エネルギーカード」を1枚選び、トラッシュする。
●こんらんでんぱ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

◆逃げるのにエネルギーは必要ないので、あぶなくなったらすぐにベンチにもどしましょう。HP30ですから、相手のポケモンのワザや状況をよく見ていないと、すぐきぜつしてしまいます。持っているワザは２つとも、コイントスが必要なので確実ではありませんが、相手の対戦ポケモンを動けなくさせることはできるかもしれません。
◆「はかいでんぱ」は、コイントスで表を出せば相手の対戦ポケモンのエネルギーカードを１枚選んでトラッシュですることができます。とくに、相手の対戦ポケモンのワザが無色２個エネルギーにたよっているようであれば、すかさずそれを選んでトラッシュです。すでにワザが使える状態のポケモンに対しては、１枚のエネルギーカードをトラッシュできたとしても、次の番にエネルギーをつけてすぐにワザを使えるようになるので、注意が必要です。より効果的に使いたいのであれば、「エネルギー・リムーブ」を使ってさらに１枚トラッシュするとよいでしょう。

たねポケモン

マチスのコイル

LV.12／HP40

● ポケモンジム第２弾マチス
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●でんきショック
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●たいあたり

◆雷ポケモンの定番ともいってよいワザ「でんきショック」を使うことができます。いうまでもなく、このワザは、相手の対戦ポケモンをマヒ状態にすることができます。
◆もうひとつの「たいあたり」もいろいろなポケモンが持っているワザです。自分の番に１枚ずつエネルギーカードをつけていってもよいのですが、無色２個エネルギーをつけることで、すぐに使うことができます。進化して「マチスのレアコイル」になると特殊能力［エナジーチャージ］も使えるので、「どうせなら、雷エネルギーをたくさんつけておくべきだった」とこうかいすることもありません。進化したあとに、逃げるためのエネルギーにも無色２個エネルギーは使えますのでムダにはなりません。
◆基本的にすべてのマチスのコイルにいえることは、HPが低いため闘ポケモンに弱点をつかれて、一撃できぜつする可能性が高いということです。闘ポケモンからの弱点をカバーできるようにデッキを組んだほうがよいでしょう。また、進化後の「マチスのレアコイル」にはかなり期待できるので、ベンチで大事に育てましょう。

レアコイル

コイルから進化

レアコイル

LV.28／HP60

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●でんじは
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●じばく
自分にも80ダメージ。おたがいの控えポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ20ダメージ。

◆「でんじは」は、30ダメージとコイントスで表を出せば、相手の対戦ポケモンをマヒ状態にできます。このワザについては、基本ダメージの大きさに注目したいですね。相手の対戦ポケモンをマヒ状態にすることができれば、２回の自分の番で合計60ダメージをほぼ確実に与えることができます。ワザに必要なエネルギーが３個必要なことと、進化ポケモンであることをを考えると、ゲームの中盤以降での活躍が期待されます。
◆この「レアコイル」の「じばく」のダメージはなんと80です。おたがいの控えポケモン全員にもダメージ20を与えられるので、勝負を決めるワザとして使いたいですね。相手の控えポケモンを含めて一度に何匹も倒すことが可能です。相手の場のポケモンをすべて倒せるなら、自分の控えポケモンが１匹だけ残っていればよいですし、勝ち方のパターンはいろいろあるでしょう。そしてトレーナーカードの「見えない壁」を使って自分の控えポケモンを守ることが大事な手法です。ワザに必要なエネルギーが多いので、はやいうちから準備が必要です。いろいろ工夫してみましょう。

コイルから進化

レアコイル

LV.30／HP70

● 拡張シート第２弾赤版
● クイックスターターギフトパック



ワザ

●マイクロウェーブ
相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、20ダメージ。その後、コインを投げて「おもて」なら、そのポケモンについている「エネルギーカード」を1枚選び、トラッシュする。

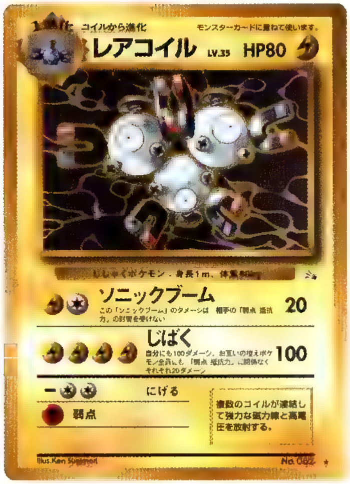
◆この「レアコイル」の使えるワザは「マイクロウェーブ」だけです。ワザに必要なエネルギーが３個なので、コイルの段階でワザが使えるように、ある程度エネルギーをつけておきたいところです。
◆ワザの内容は、相手の場のポケモン１匹を選び、弱点・抵抗力に関係なく20ダメージを与えます。コイントスで表が出れば、そのポケモンについているエネルギーカードを１枚選んでトラッシュすることができます。トラッシュするのは、特殊エネルギーカードでもよいので、バトル場にいる相手の場のポケモンから効果的にエネルギーカードをトラッシュしましょう。「エネルギー・リムーブ」などと組み合わせるといっそう効果的です。

コイルから進化

レアコイル

LV.35／HP80

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



◆「ソニックブーム」は、ダメージ20のワザですが、弱点・抵抗力の影響を受けません。雷タイプに抵抗力を持つ闘ポケモンが相手でもコツコツと地道に攻めていくことができます。HPも80あるので安心してバトル場で戦わせることができるでしょう。

◆「じばく」のダメージはなんと100。レアコイルの使う「じばく」の中で最大ダメージです。たとえ相手の対戦ポケモンがHP120のポケモンでも、先に「ソニックブーム」でダメージを与えておけば、「じばく」一撃できぜつさせることができます。「じばく」をすると、この「レアコイル」自身にも100ダメージ、さらにおたがいの控えポケモン全員に20ダメージですので、トレーナーカードの「見えない壁」や「ディフェンダー」などで、１匹でも多くきぜつするのを防ぎましょう。

ワザ

●ソニックブーム
このワザのダメージは、相手の「弱点・抵抗力」の影響を受けない。

●じばく
自分にも100ダメージ。おたがいの控えポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ20ダメージ。

コイルから進化

わるいレアコイル

LV.26／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆闘ポケモンの中には、雷タイプに抵抗力を持っているポケモンが少なくありません。そんなときは「ソニックブーム」を使いましょう。弱点・抵抗力に関係なく、20ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができます。

◆「じりょくせん」は、雷エネルギー２個で30ダメージを与えるワザです。そして、相手の対戦ポケモンについている基本エネルギーカードを１枚選んで、相手の控えポケモンの１匹につけかえるという効果があります。どのポケモンにつけるかは、頭を悩ませるところですね。エネルギーをはがすことによって、相手のバトル場のポケモンのワザを使えなくしても、相手のベンチのポケモンがワザを使えるように手助けしてしまうことになるかもしれません。はがしたエネルギーと関係のないタイプのポケモンにつけたり、使われても困らないワザを持っているポケモンにつけたりと、相手の場のポケモンをよく見てつけかえましょう。うまく使えば「エネルギー・リムーブ」を使ったのと同じなのですから、効果はバツグンです。

ワザ

●ソニックブーム
このワザのダメージは、相手の「弱点・抵抗力」の影響を受けない。

●じりょくせん
相手についている「基本エネルギーカード」を１枚選んではがす。その後、相手の控えポケモンを１匹選び、はがしたエネルギーをそのポケモンにつける。（相手に控えがいないとき、この効果はない）

マチスのコイルから進化

マチスのレアコイル

LV.30／HP70

● ポケモンジム第２弾マチス
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆特殊能力［エナジーチャージ］は、バトル場でしか使えません。自分の控えポケモンについている雷エネルギーカードを好きなだけはがして、「マチスのレアコイル」自身につけかえることができますが、控えポケモンにエネルギーカードがついていないと効果がありません。ですから、「メガショック」をすぐに使うためにも、雷エネルギーカードをできるだけベンチのポケモンにつけておきたいところです。特殊能力の効果を考えると、控えポケモンにあまりエネルギーカードのついていないゲームの序盤から、場に出していくのはもったいないかもしれません。

◆「メガショック」は、「マチスのレアコイル」自身へのダメージが心配ですが、「ディフェンダー」をつけて守れば、ＯＫです。なんといっても50ダメージですから、自分の番ごとに連続して使いたいワザです。

特殊能力

●エナジーチャージ
この力は、このカードがバトル場にいるとき、使える。自分の控えポケモンについている「雷」エネルギーカードを好きなだけはがし、このカードにつける。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●メガショック
コインを投げて「うら」なら、自分にも20ダメージ。

たねポケモン

ビリリダマ

LV.8／HP30

- 拡張シート第２弾赤版
- クイックスターターギフトパック



ワザ

●でんきショック
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●みんなでスパーク
おたがいの場にいる「ビリリダマ」の数×10のダメージを追加する。

◆この「ビリリダマ」をベンチからバトル場に出すのであれば、相手の場の状況をよく観察しましょう。「でんきショック」で相手の対戦ポケモンをマヒ状態にできるからといって、安心はしないでくださいね。できるかぎり、ベンチでがんばって、きぜつさせられないように気をくばりましょう。なんといってもHPが30なのですから。
◆ビリリダマでも、みんなで力をあわせれば、最大100ダメージとまではいかなくても、自分の場のビリリダマだけで60ダメージを与えることができます。ワザの名前は「みんなでスパーク」。わりとかんたんに大ダメージを与えることのできるワザです。おたがいの場にいるビリリダマの数だけダメージが増えるので、おたがいが同じ「みんなでスパーク」デッキだったら、たいへんなことになりますね。でも、［エネエネ］デッキの場合はよくあるので、最大100ダメージに挑戦してみてください。ちなみに、「メタモン（赤版）」の特殊能力［すごいへんしん］を使えば、さらにダメージを増やすことができますよ。

たねポケモン

ビリリダマ

LV.10／HP40

- ポケモンカード第１弾



ワザ

●たいあたり

◆雷エネルギーを入れないデッキに、エネルギーのサポート役として特殊能力［エネエネ］を使える「マルマイン（第１弾）」を入れるケースはよくあります。そのデッキにいれるたねポケモンは、この「ビリリダマ」にするとよいでしょう。どの色のエネルギーでもワザを使えるので、他のビリリダマより使いやすいからです。ワザを使わなくても［エネエネ］するから必要ないと思うかもしれませんが、ゲームのはじめにたねポケモンはこの「ビリリダマ」しかないということもよくあることです。

たねポケモン

ビリリダマ

LV.13／HP40

- ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●スピードボール

◆「スピードボール」は、ワザに必要なエネルギーが雷エネルギー１個で20ダメージですから、強力です。場に出してすぐワザを使うことができます。雷ポケモン中心のデッキならば、第１弾の「ビリリダマ」より、この「ビリリダマ」のほうが使いやすいかもしれません。
◆この「ビリリダマ」は、エネルギーを１個つけてしまえばワザが使えるので、次の自分の番からは、たくさんのエネルギーを必要とするワザを持っている他の雷ポケモンにエネルギーカードをつけることができます。とはいっても、「マルマイン（化石）」や「わるいマルマイン（ロケット団）」はワザを使うのにたくさん雷エネルギーが必要なので、この「ビリリダマ」からの進化を考えるのであれば、バトル場にいてもベンチにいてもどんどん雷エネルギーをつけていきましょう。

たねポケモン
マチスのビリリダマ
LV.12／HP40
● ポケモンジム第２弾マチス
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆この「マチスのビリリダマ」の２つのワザ「スピンボール」と「ダブルスピン」は、どちらもコイントスが必要です。ちょっと確実ではありませんが、思い切って使ってみましょう。
◆コイントスに自信のある人、コイントスを楽しみたい人におすすめのポケモンです。バトル場に出して、雷エネルギーカードを１枚つけて「スピンボール」、次の自分の番でまたエネルギーカードを１枚つけて「ダブルスピン」とテンポよくワザを使っていきましょう。この流れで、コイントスを全部表にしたら、２回の攻撃で計60ダメージを相手の対戦ポケモンに与えます。もちろん全部裏でダメージを与えられないということもあります。

ワザ
●スピンボール
コインを1枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。
●ダブルスピン
コインを2枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

たねポケモン
マチスのビリリダマ
LV.15／HP50
● ポケモンジム第２弾マチス



◆「ビリリダマ」の中では、最高値のHP50。「ブレイクボール」は、エネルギーを２個必要としますが30ダメージな与えることができるので、魅力的なワザです。２回の攻撃で計60ダメージですから、ゲームの序盤のたねポケモンに対しては、けっこうなダメージになるでしょう。スタジアムカードの「クチバシティジム」やトレーナーカードの「プラスパワー」などと合わせて使えば、相手の対戦ポケモンを一撃で倒すことができるかもしれません。
◆「ブレイクボール」のコイントスを裏にしてしまうと自分にダメージがきます。たとえ10ダメージとはいえ、コイントスで裏が続くと、相手の対戦ポケモンのワザによってもダメージを受けることになるので、すぐにピンチになってしまいます。いかに自分がダメージを受けないようにするかが、この「マチスのビリリダマ」のテーマになります。

ワザ
●ブレイクボール
コインを投げて「うら」なら、自分にも10ダメージ。

ビリリダマから進化
マルマイン
LV.40／HP80
● ポケモンカード第１弾



◆特殊能力［エネエネ］で、この「マルマイン」は好きな色のエネルギー２個ぶんになります。［エネエネ］を使うと「マルマイン」はきぜつしますので、相手プレイヤーはサイドカードを１枚取れます。［エネエネ］は、エネルギーが多く必要なポケモンとの相性がバツグンです。でもこの「マルマイン」をきぜつさせてまでエネルギーに変えたのですから、「10まんボルト」のようにエネルギーをトラッシュするワザに使うには、ちょっともったいないですね。「キュウコン（第１弾）」の「だいもんじ」もエネルギーカードをトラッシュしますが、「炎」エネルギーカード１枚なので、［エネエネ］で炎エネルギー２個ぶんをキープして、残りを「炎」エネルギーカードにしておくと［エネエネ］のエネルギーを大切に使えます。
◆「マルマイン」に進化しても、［エネエネ］でエネルギーを２個つけるポケモンがまだ場に出ていなければ、バトル場に出て「でんげき」で戦いましょう。50ダメージは強力です。

特殊能力
●エネエネ
この力は、自分の番の中で使える。このカードを「きぜつ」させ、好きなエネルギーの「色（タイプ）」を「草・炎・水・雷・超・闘・悪・鋼」から1つ選ぶ。その後、このカードをトラッシュから出して、自分の場にいるポケモンにつける。以後、場をはなれるまで、このカードはポケモンではなくなり、「選んだ色のエネルギー」2個ぶんの「エネルギーカード」になる。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ
●でんげき
コインを投げて「うら」なら、自分にも10ダメージ。

ビリリダマから進化

マルマイン

LV.42／HP90

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●たいあたり

●ビリビリ

おたがいの控えポケモンのうち、相手と同じ「色（タイプ）」のポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

◆HP90の「マルマイン」です。ビリリダマのHPが平均40であることを考えると、進化させたくなるHPです。

◆この「マルマイン」に進化したら、「ビリビリ」はぜひ使ってみたいワザです。相手が単色デッキだったら、かなり効果的です。相手の対戦ポケモンと同じ色の控えポケモンに次々とダメージがいきます。でも気をつけてくださいね。自分のベンチに相手の対戦ポケモンと同じ色のポケモンがいたら、そのポケモンにもダメージを与えることになります。対戦相手が雷ポケモンだったら、ちょっと困ってしまいますね。注意したいのは、相手の対戦ポケモンが無色ポケモンだったときです。この場合は、残念ながらベンチへのダメージはありません。無色ポケモンは、色のないポケモンなので、このワザの効果に関係しないのです。

ビリリダマから進化

わるいマルマイン

LV.24／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●ころがりタックル

●エナジーボム

自分についている「エネルギーカード」をすべてはがし、自分の控えポケモンに好きなようにつける。（自分に控えがいないとき、その「エネルギーカード」はすべてトラッシュする）

◆比較的少ないエネルギーでワザが使える「わるいマルマイン」です。「エナジーボム」を使って、「わるいマルマイン」についているエネルギーカードを自分の控えポケモンにつけかえてまた次の番でエネルギーカードを１枚つけて「ころがりタックル」を使いましょう。

◆たとえば、こんな作戦はどうでしょうか。「ドードリオ（ジャングル）」の特殊能力［にげるサポート］を使って、数匹の「わるいマルマイン」が自由にバトル場とベンチを入れ替わりながら「エナジーボム」を使うという作戦です。「エナジーボム」を使ったらベンチの「わるいマルマイン」にエネルギーをつけて、次の番にベンチの「わるいマルマイン」がバトル場に出て「エナジーボム」を使うのです。これ以外にも、いろいろおもしろい使い方があるので、研究してみてください。

マチスのビリリダマから進化

マチスのマルマイン

LV.33／HP70

● ポケモンジム第２弾マチス



特殊能力

●ショックボム

このカードがバトル場でワザによるダメージを受けたとき、（それによってこのカードが「きぜつ」しても、）コインを投げ、「うら」なら、おたがいの対戦ポケモンに、それぞれ20ダメージ。この力は、このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態でも、かならずはたらく。

ワザ

●パワーアップボール

コインを3枚投げ、「おもて」の数×10のダメージを追加する。

◆特殊能力［ショックボム］は、コイントスが裏だと「マチスのマルマイン」自身にも相手の対戦ポケモンにも20ダメージというよいのか悪いのかよくわからない特殊能力です。相手の対戦ポケモンにダメージがたくさんのっていたら、きっと相手プレイヤーとしては「マチスのマルマイン」にダメージを与えるワザを使いにくくなりますよ。

◆［ショックボム］があるので、コントロールが効かないイメージの「マチスのマルマイン」ですが、強力なワザ「パワーアップボール」を使うことができます。基本30ダメージあってコイントスが全部表になれば最高60ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができます。

◆おたがいのバトル場にこの「マチスのマルマイン」がいて、コイントスで裏が出て20ダメージを受けた場合、そのダメージで相手の特殊能力［ショックボム］の効果ははたらきません。［ショックボム］のダメージは特殊能力のダメージなので効果がはたらかないというわけです。同じ理由で［ショックボム］によるダメージは、「ディフェンダー」で防ぐこともできません。注意してくださいね。

たねポケモン
エレブー
LV.20／HP60
● プロモーションカード
「公式カードファイル」おまけカード



◆攻撃と防御のワザを１つずつ持っている、バランスのよいエレブーです。ワザもエネルギーを１個つければ使えるので、すぐにバトル場に出して活躍することができます。
◆「ひかりのかべ」は、ワザの効果は受けますが、受けるダメージを半分にすることができます。たとえば、30ダメージなら半分にして15、１の位は切りすてになるので、５を切りすてて、結果10ダメージを受けることになります。完全な防御とはいえませんが、かなり有効な守りのワザです。
◆まず「ひかりのかべ」、そして次の自分の番にエネルギーを１個つけて、「でんこうせっか」というぐあいにスムーズにワザを使えます。「でんこうせっか」は、コイントスで表を出せば、20ダメージを追加します。しかも「でんこうせっか」は、ワザに必要なエネルギーの色を選ばないので、無色２個エネルギーをつけていきなり攻撃ということもできます。

ワザ
●ひかりのかべ
次の相手の番、このカードが受けるダメージは半分（切りすて）になる。（ダメージ以外の効果はそのまま）
●でんこうせっか
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

たねポケモン
エレブー
LV.22／HP60
● 拡張シート第２弾赤版



◆バトル場に出たらまず「ひらいしん」を使って相手の場のポケモン１匹を選び、ひらいしんマーカーをのせましょう。余裕があればもう一度「ひらいしん」を使ってもよいかもしれません。準備ができたら「かみなりショック」です。相手の対戦ポケモンへのダメージは10ですが、ひらいしんマーカーがのっているポケモン全員にそれぞれ20ダメージを与えます。このダメージは控えポケモンに対しても、弱点・抵抗力の影響を受けます。雷タイプを弱点とするポケモンは要注意ですね。
◆マーカーは、手札か山札にもどるか、進化・退化しないかぎり、取りのぞけません。ひらいしんマーカーをのせた「エレブー」がきぜつしても、別のエレブーが「かみなりショック」をすればよいのです。もし相手の対戦ポケモンもこの「エレブー」でこちら側のポケモンにひらいしんマーカーをのせてくると、自分の「エレブー」が「かみなりショック」をしても、自分の場のひらいしんマーカーをのせているポケモンも20ダメージを受けてしまいます。気をつけましょう。

ワザ
●ひらいしん
相手の場にいるポケモンを１匹選ぶ。そのポケモンに「ひらいしんマーカー」がのっていなければ、１つのせる。
●かみなりショック
「ひらいしんマーカー」をのせているすべてのポケモンに、それぞれ20ダメージ。（このワザのダメージは「弱点・抵抗力」の影響を受ける）

たねポケモン
エレブー
LV.30／HP70
● イントロパック



◆数あるエレブーの中で、シンプルでしかも強力なワザを持っているのがこの「エレブー」です。HPが70もあるので、対戦させても安心でしょう。「でんきショック」を使うのにエネルギーが３個も必要なので、ベンチで育ててからバトル場に出しましょう。ゲームの中盤以降できっと活躍するポケモンです。
◆「でんきショック」は、30ダメージとコイントスで表を出せば、相手の対戦ポケモンをマヒ状態にします。ワザが１つなので、バトル場に出したら、ひたすらコイントスで表が出せるように念じてガンガン攻めていきましょう。

ワザ
●でんきショック
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

たねポケモン
エレブー
LV.35／HP70
● ポケモンカード第１弾



◆逃げるために必要なエネルギーが２個であることをのぞけば、HPが70と高く、ワザに必要なエネルギーも少ないのでとても使いやすい「エレブー」です。

◆雷エネルギー１個で「でんきショック」を使うことができます。ダメージは10ですが、コイントスが表なら相手の対戦ポケモンをマヒ状態にできます。これはどんな状況でもコイントスしだいで切り抜けられる可能性が高いワザです。ゲームの終盤の苦しい場面で、態勢を立て直すときなどにも使いたいワザです。

◆「かみなりパンチ」は、コイントスで表が出れば、相手の対戦ポケモンに10ダメージを追加して合計40ダメージを与えることができます。裏ならこの「エレブー」自身に10ダメージですが、HPが70なので、ある程度は耐えることができるでしょう。ワザに必要なエネルギーと与えるダメージの関係でみても、かなり効率のよいワザです。

ワザ
●でんきショック
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●かみなりパンチ
コインを投げて「おもて」なら、10ダメージを追加する。「うら」なら、自分にも10ダメージ。

たねポケモン
マチスのエレブー
LV.22／HP60
● ポケモンジム第２弾マチス



◆マチスのエレブーがかならず持っているワザ「たいでん」。バトル場に出たらまずこのワザを使いましょう。雷ポケモンは、たくさんの雷エネルギーを必要とするワザが特徴です。雷エネルギーをたくさんトラッシュして、エネルギー不足になることもあります。「たいでん」はそうした状況を逆に利用することができます。

◆もしゲームがはじまったばかりでトラッシュに雷エネルギーがなければ、トレーナーカードの「スパイ作戦」などで、すてる２枚を雷エネルギーカードにするとか、「オーキドはかせ」を使うとか、トラッシュに雷エネルギーがあるようにコントロールしてみましょう。

◆「たいでん」をしたら、次の自分の番で「デンキとばし」を使って、相手の対戦ポケモンに20ダメージを与えつつ、自分のベンチにいるポケモンに雷エネルギーカードを移動します。「マチスのレアコイル（ジム拡１）」の特殊能力［エナジーチャージ］とのコンボで、「マチスのエレブー」がせっせとためた雷エネルギーを一気に「マチスのレアコイル」につけて「メガショック」を使う方法もあります。

ワザ
●たいでん
自分のトラッシュに「雷」エネルギーカードがあれば、2枚を選び出し、自分につける。
●デンキとばし
自分についている「雷」エネルギーカードを1枚選んではがす。その後、自分に控えポケモンがいれば1匹を選び、はがしたカードをそれにつける。(自分に控えがいないとき、はがしたカードはトラッシュする)

たねポケモン
マチスのエレブー
LV.22／HP60
● プロモーションカード
小学館「月刊コロコロコミック98年8月号」おまけカード



◁上記のカードのイラストちがい

ワザ
●たいでん
自分のトラッシュに「雷」エネルギーカードがあれば、2枚を選び出し、自分につける。
●デンキとばし
自分についている「雷」エネルギーカードを1枚選んではがす。その後、自分に控えポケモンがいれば1匹を選び、はがしたカードをそれにつける。(自分に控えがいないとき、はがしたカードはトラッシュする)

たねポケモン

マチスのエレブー

LV.28／HP70

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●たいでん

自分のトラッシュに「雷」エネルギーカードがあれば、2枚を選び出し、自分につける。

●ほうでん

自分についている「雷」エネルギーカードを、すべてトラッシュする。その後、トラッシュした「雷」エネルギーカードの数ぶんコインを投げ、「おもて」の数×30のダメージ。

◆まずは、「たいでん」で、トラッシュから雷エネルギーカードを最大２枚取ってこの「マチスのエレブー」につけましょう。もうひとつのワザ「ほうでん」は、雷エネルギーカードが１枚でも使えますが、できるだけ多く雷エネルギーをつけたほうが相手の対戦ポケモンへのダメージが大きくなる可能性があります。相手の場の状況を見て余裕があったら、もう１回「たいでん」してもよいでしょう。

◆「ほうでん」は、ついている雷エネルギーカードをすべてトラッシュしなければなりません。トラッシュした枚数と同じ数のコインを投げて、表の数×30のダメージを与えます。もし、この「マチスのエレブー」がきぜつしても、次の「マチスのエレブー」がトラッシュから雷エネルギーを取ってくることができます。雷エネルギーがムダなく使えて、しかも強力なワザです。

イーブイから進化

サンダース

LV.29／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●でんこうせっか

コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

●ミサイルばり

コインを4枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

◆この「サンダース」の「ミサイルばり」は、強烈なダメージを与えることができます。もちろんダメージはコイントスの結果なので、ダメージを与えられないということもあります。でも最大80ダメージまで与えられる可能性があるですから、とにかく使わない手はありません。逃げるのに必要なエネルギーも１個ですから、イメージ通りすばやいポケモンですね。

◆「ミサイルばり」に必要な３個のエネルギーのうち、２個は雷エネルギーなので、「ミサイルばり」を主力で使うのであれば、最初からそういう計画で雷エネルギーカードを自分の番ごとに１枚ずつつけていくほうがよいでしょう。なんといっても「ミサイルばり」のワザのダメージは大きいですからね。イーブイからこの「サンダース」への進化を見すえて、エネルギーをどうつけるかも、戦況を大きく左右するので、デッキを組むときによく考えておきましょう。

イーブイから進化

わるいサンダース

LV.23／HP50

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●サンダーフラッシュ

次の相手の番、このワザを受けた相手はワザを使うときにコインを投げ、「うら」なら、そのワザは失敗する。

●サンダーアタック

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。「うら」なら、自分にも10ダメージ。

◆どちらのワザも、かなりレベルの高い攻撃力を持っています。どちらも雷エネルギーが必要なので、雷エネルギーを２個確実につけられるように工夫をしておけば、多色デッキでもじゅうぶん活躍させることができます。

◆「サンダーフラッシュ」は、このワザを受けた相手が、次の番にワザを使うのに失敗するかもしれない効果がついています。「サンド（第１弾）」の「すなかけ」を受けたときと同じ状態にすることができます。雷エネルギー１個で20ダメージ与えたうえにこの効果！「サンダーフラッシュ」だけでもかなりイケてます。

◆「サンダーアタック」は、30ダメージに加え、コイントス表で相手の対戦ポケモンをマヒ状態にすることができます。コイントスが裏だと、この「わるいサンダース」自身にも10ダメージです。この10ダメージがつらいところです。HPが50なので、何度もワザを使うと自分への10ダメージは致命的です。長くバトル場で対戦させるのであれば、定番のトレーナーカード「ディフェンダー」を、順次つけていけるように工夫したいところです。

マチスのイーブイから進化

マチスのサンダース
LV.32／HP70

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●こうしゅうは
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番が終わるまで、相手プレイヤーは「トレーナーカード」を使うことができない。

●いかりのサンダー
自分にのっているダメージカウンターの数×10のダメージを追加する。その後、コインを投げて「うら」なら、自分にも30ダメージ。

◆「こうしゅうは」は、20ダメージに加えてコイントスが表なら、次の番に相手プレイヤーはトレーナーカードを使うことができなくなります。コイントスなので、この状態をキープし続けることができませんが、１回でもトレーナーカードを使えなくすることができれば、かなり有利な展開になると思われます。ワザに大きなおまけがついていると考えればよいでしょう。

◆「いかりのサンダー」は、「マチスのサンダース」自身にのっているダメージカウンターのぶんだけ相手の対戦ポケモンにダメージを多く与えるワザです。残りHPが10になるまでダメージカウンターがこの「マチスのサンダース」にのっているときには、90ダメージを相手の対戦ポケモンに与えます。コイントスが裏だと、「マチスのサンダース」自身にも30ダメージなので、きぜつする可能性もあります。相手の場の状況にもよりますが、ダメージカウンターがのっていないときならコイントスが裏でも、少しうれしいかもしれません。次の自分の番、相手の対戦ポケモンにそのぶんダメージを多く与えられるかもしれないからです。

マチスのイーブイから進化

マチスのサンダース
LV.32／HP70

● プロモーションカード
小学館「月刊コロコロコミック98年12月号」おまけカード



ワザ

●こうしゅうは
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番が終わるまで、相手プレイヤーは「トレーナーカード」を使うことができない。

●いかりのサンダー
自分にのっているダメージカウンターの数×10のダメージを追加する。その後、コインを投げて「うら」なら、自分にも30ダメージ。

◀上記のカードのイラストちがい

サンダー

たねポケモン

サンダー
LV.28／HP70

● 拡張シート第２弾赤版
● クイックスターターギフトパック
※クイックスターターギフトパックに入っているカードは、キラカードです



ワザ

●らくらい
コインを投げて「うら」なら、自分の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンにも、「弱点・抵抗力」に関係なく、30ダメージ。

●サンダークラッシュ
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。「うら」なら、自分にも20ダメージ。

◆「らくらい」は、コイントスで裏が出ると、自分の場のポケモン１匹に30ダメージを与えなければなりません。ベンチにポケモンがいなかったら、この「サンダー」自身が受けなければなりません。控えポケモンがいる場合、ダメージを受けるポケモンを自分で選べるので、いろいろな方法で、そのダメージを軽減することが可能です。特殊能力［なぞのかべ］を持っている「バリヤード（ジャングル）」をベンチに出しておくのもひとつの手です。

◆「サンダークラッシュ」は、コイントス裏で、この「サンダー」自身が20ダメージを受けます。このワザは「ディフェンダー」や「きずぐすり」でサポートするとよいでしょう。いずれにしても相手の対戦ポケモンに50ダメージが確実に与えられるのですから、ゲームの中盤、終盤で大活躍させたいものです。

たねポケモン

サンダー

LV.30／HP70

● プロモーションカード

ANA「みんなにうれしいキャンペーン」プレゼントカード



◆サンダーにしてはめずらしく、逃げるためのエネルギーは1個です。ワザは1つで、雷エネルギーが3個で使えるようになるので、伝説のポケモンにしては扱いやすいかもしれません。

◆「ライトニングバーン」は、ちょっとクセあるワザです。ダメージは30、コイントスで表が出せれば、相手の控えポケモン1匹を選んで、弱点・抵抗力に関係なく30ダメージを与えます。相手のバトル場のポケモンに30ダメージを与えながら、相手の控えポケモンに30ダメージも与えられるのはかなり強力です。コイントスが裏だと、この「サンダー」自身が30ダメージを受けます。もちろん「ディフェンダー」でダメージを少なくすればそれほど気にはなりません。「ディフェンダー」は次の相手のワザのダメージも減らすことができるので便利です。相手の控えポケモンに30ダメージというのはかなり強力なダメージなので、「ライトニングバーン」を自分の番ごと、連続して使うことができると強力でしょう。

ワザ

●ライトニングバーン

コインを投げて「おもて」なら、相手の控えポケモンを1匹選び、そのポケモンにも、「弱点・抵抗力」に関係なく、30ダメージ。「うら」なら、自分にも30ダメージ。

たねポケモン

サンダー

LV.40／HP80

● ポケモンカード第3弾化石の秘密



◆ワザは1つ。雷エネルギー4個で使える「サンダーストーム」が、この「サンダー」の持ちワザです。「サンダー」がワザを使うときには、相手の控えポケモンそれぞれに対してコインを投げます。どのポケモンに対してコインを投げているのか、相手プレイヤーにもわかるようにしましょう。コイントスで表が出たら、弱点・抵抗力に関係なくそのポケモンに20ダメージ。裏ならその控えポケモンはダメージを受けません。全部の控えポケモンにコイントスし終わったら、これまでに出た裏の数×10ダメージをこの「サンダー」自身が受けます。

◆このワザは、相手の控えポケモンに大ダメージを与える可能性がありますが、この「サンダー」自身も大きなダメージを受ける可能性があります。不安なら「ディフェンダー」を使うとよいでしょう。

ワザ

●サンダーストーム

相手の控えポケモンそれぞれに対してコインを投げ、「おもて」ならそのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、20ダメージ。相手の控えポケモン全員に対してコインを投げ終わったら、その間に出た「うら」の数×10ダメージを自分に与える。

たねポケモン

サンダー

LV.64／HP90

● ポケモンカード第1弾



◆どちらのワザも、とても大きなダメージを相手の対戦ポケモンに与えます。ワザに必要なエネルギーもたくさん必要なので、雷エネルギーを上手につけていきましょう。

◆「10まんボルト」は100ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができますが、ついているエネルギーをすべてトラッシュしてしまうので、使ったあとはワザも使えず、逃げることもできないという状況におちいります。ほぼ相手の対戦ポケモンを一撃できぜつさせることができますが、最も効果のあるタイミングでで使いたいワザです。

◆「かみなり」の60ダメージも、じゅうぶん強烈なダメージなので、相手の対戦ポケモンの残りHPや攻撃力、これからの展開をよく計算しながらワザを選択してください。

ワザ

●かみなり

コインを投げて「うら」なら、自分にも30ダメージ。

●10まんボルト

自分についている「エネルギーカード」を、すべてトラッシュする。

たねポケモン

R団のサンダー
LV.34／HP70

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●プラズマ
自分のトラッシュに「雷」エネルギーカードがあれば、1枚を選び出し、自分につける。

●エレクトロバーン
自分にも、自分についている「雷」エネルギーカードの数×10のダメージ。

◆伝説のポケモンは強烈な攻撃ワザを持っていますが、それだけにエネルギーをつけていくのがたいへんです。その中でもめずらしく、この「R団のサンダー」は、エネルギー1個でワザを使うことができます。20ダメージ与えつつ、次のワザのためにエネルギーを準備できるという夢のようなワザ「プラズマ」です。

◆「エレクトロバーン」は、相手の対戦ポケモンに70ダメージを与える大ワザです。でも、この「R団のサンダー」自身についている雷エネルギーの枚数×10のダメージをこの「R団のサンダー」自身に与えるので、「ディフェンダー」をつけて防ぎましょう。「プラズマ」を使いすぎて、「エレクトロバーン」に必要以上の雷エネルギーをつけてしまうと、そのぶん自分へのダメージが大きくなりますので気をつけてくださいね。

POKEMON TRADING CARD GAME GB

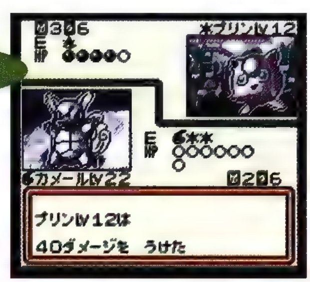
ポケモンカードGB

『ポケモンカードGB』は、「対戦」「デッキ作り」「カードコレクション」といったポケモンカードの面白さを、ゲームボーイで楽しめるソフトだ。ポケモンカードの初心者はルールをマスターできる入門編として、すでにポケモンカードを遊んでいる人はテクニックをさらにみがくツールとして遊ぶことができる。ポケモンカードファンならずともおすすめしたい1本だ。



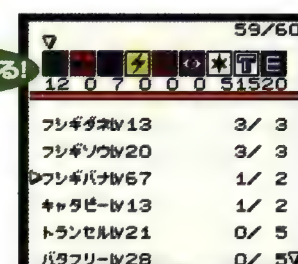
ポケモンカードGB
発売／'98年12月18日
対応機種／すべてのゲームボーイ

対戦できる!



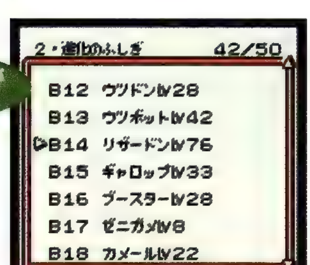
個性的なデッキを持ったカードトレーナーが30人以上登場し、対戦を思うぞんぶんに楽しめる。ゲーム中では公式トーナメントを思わせる大会が開催され、きたえた腕を試すことができる。

デッキが作れる!



もちろんデッキ作りも自由自在。必要なカードを集めると、デッキを自動的に作成してくれるオートデッキマシンもあり、初心者はこれでデッキ作りのコツをつかむことができる。

コレクションが楽しめる!



「第1弾」『ポケモンジャングル』『化石の秘密』のカードを中心に、合計228種類のカードが登場。トレーナーとの対戦に勝ち、すべてのカードを集めていくコレクションも楽しめる。

赤外線通信「カードポン!」



「カードポン!」はカートリッジに内蔵された赤外線通信機能をいかした新しい遊び。2台のゲームボーイを向かい合わせてボタンを押すと、お互いにカードが1枚ずつ増えるのだ。

POKEMON TRADING CARD GAME GB ORIGINAL CARD★1

ポケモンカードGBオリジナルカード★1

『ポケモンカードGB』には、ゲームボーイ版オリジナルのカードが18種類登場する。
そのうちの3枚はプロモーションカードとして登場ずみだが、
残りの15枚はカード化されてはいなかった。ところが本書向けに、
クリーチャーズではすべてのGB版オリジナルカードをカード化！ もちろん本邦初公開だ。

GB版カード



モンジャラ LV.12



キュウコン LV.35



ブースター LV.22



シャワーズ LV.29



コイル LV.15



マルマイン LV.35



サンダース LV.24



ガラガラ LV.32



主人公 パーク▶

ポケモンカードGBオリジナルカード★2



GB版カード

プリン LV.13



ピジョット LV.38



メタモン LV.19



ファイヤー LV.37



フリーザー LV.37



サンダー LV.68



ミュウ LV.15
(幻のカード)



アカバネ▶

ミウラ▲

Dr.オーヤマ▲

[illegible]ポケモンカード

■ 超ポケモンの使うワザや特殊能力には、自分の場のダメージカウンターを自由に移動できる特殊能力をはじめとして他のタイプにはみられない特殊な効果を持っているものが多くあります。たとえば、相手プレイヤーの手札にあるトレーナーカードの数×10ぶんのダメージを相手の対戦ポケモンに与えるワザ「ポルターガイスト」をはじめ、相手の対戦ポケモンにのっているダメージカウンターの数×10のダメージを追加するワザ「ヨガのポーズ」など、相手の状況によってダメージが変化するワザなどが特徴的です。

■ 超ポケモンの弱点は超ポケモンになります。超ポケモンに抵抗力を持つノーマル系の無色ポケモンへの対策があれば、他のタイプを気にすることなくデッキを組むことができます。個性的なワザや特殊能力が多いので、カードの組み合わせを考えるだけでも楽しみの多いタイプです。

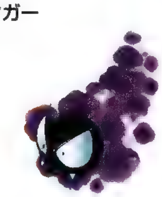
■弱点・抵抗力

超ポケモンをさらに分類すると、エスパー系、ゴースト系に分けることができます。

			代表的なポケモン
◆エスパー系	弱点	抵抗力	「ケーシィ」
◆ゴースト系	弱点	抵抗力	「ゴース」

■進化チャート

たねポケモン	1進化ポケモン	2進化ポケモン
ケーシィ	ユンゲラー	フーディン
	わるいユンゲラー	わるいフーディン
ゴース	ゴースト	ゲンガー
ヤドン	ヤドラン	
	わるいヤドラン	
	ヤドキング	
	ハマちゃんのヤドキング	
スリープ	スリーパー	
	わるいスリーパー	



★ジムシリーズ

ナツメのケーシィ	ナツメのユンゲラー	ナツメのフーディン
ナツメのヤドン	ナツメのヤドラン	
ナツメのゴース	ナツメのゴースト	ナツメのゲンガー
ナツメのスリープ	ナツメのスリーパー	

■進化しないたねポケモン

- バリヤード
- ルージュラ
- ミュウツー
- ミュウ

★ジムシリーズ

- ナツメのバリヤード
- ナツメのルージュラ
- R団のミュウツー







たねポケモン

ケーシィ

LV.8／HP30

● 拡張シート第１弾青版
● クイックスターターギフトパック



◆HPが低いポケモンなので、バトル場にいつづけて戦うタイプではありません。「サイキックビーム」を効果的に使える場面になってから、バトル場に出すのが望ましいところです。「サイキックビーム」で10しかダメージは与えられないとはいえ、相手の場のポケモンならどのポケモンにでも、という条件は魅力的です。終盤、ダメージカウンターをたくさんのせてベンチにいるポケモンをねらってみましょう。また、「ナツメのユンゲラー（ジム拡２）」の「ライフダウン」を受けた後にベンチに逃げている相手のポケモンに対して使えば効果は大きいでしょう。考えてみると、けっこう活躍する可能性があることがわかります。逃げるのにエネルギーが必要ありませんから、ベンチにすぐもどることもできますね。

ワザ

●サイキックビーム
相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

たねポケモン

ケーシィ

LV.10／HP30

● ポケモンカード第１弾



◆バトル場に登場するには、ちょっとたよりなさそうなHP30の「ケーシィ」ですが、バトル場に積極的に出していきたくなります。超エネルギー１個で使え、相手をマヒ状態にできるかもしれないワザ「ねんりき」があるからです。コイントスで表を出せれば、相手の対戦ポケモンは序盤からいきなりワザを使えなくなってしまってしまうため、HPが低くても大丈夫です。でも序盤をすぎると、相手は進化したりトレーナーカードで状態をなおしたりと対応してくるでしょうから、ゆだんは禁物です。この「ケーシィ」は逃げるときにエネルギーが必要ありませんので、相手のベンチをよく見て、倒されそうな状況になったらすぐにベンチにもどってしまいましょう。

◆「ケーシィ」は進化すると、いろいろおもしろいワザや特殊能力を持っているユンゲラー、フーディンに進化しますので、きぜつさせないように大切に進化させたいですね。

ワザ

●ねんりき
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

たねポケモン

ケーシィ

LV.14／HP40

● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆HPが40あるので、ベンチにいてもバトル場に出ても、他のケーシィと比べるとちょっと安心できますね。ユンゲラー、フーディンの進化デッキのたねポケモンによいかもしれません。ダメージを10与えたうえ、相手の対戦ポケモンをマヒ状態にする可能性のあるワザ「ねんりき」。相手がマヒ状態になることが多ければ多いほど、相手は攻撃する番を失っているのと同じことになるのでたいへんでしょう。自分にダメージがのってきたり、相手のポケモンの攻撃準備がととのってきたら「ケーシィ」についているカードをトラッシュして、「いなくなる」で、パッと山札にもどってしまいましょう。ワザを使うのに必要なエネルギーも１個ですから、再びバトル場に登場してもすぐワザを使えます。

ワザ

●いなくなる
自分にのっているダメージカウンターをすべてとりのぞき、ついているカードをすべてトラッシュする。その後、このカードを山札にもどし、その山札をよく切る。
●ねんりき
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

たねポケモン

ナツメのケーシィ

LV.11／HP40

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●エネループ

自分についている「超」エネルギーカードを1枚選び、はがして手札にもどす。

◆「エネループ」は、つけた超エネルギーカードが手札にもどってくるため、ムダがなく何度も使えて便利なような気がします。しかし実際には、またエネルギーカードをつけなおさなくてはならず、なかなかポケモンが育ってくれないことになります。ゲームの序盤にすぐにダメージを与えられるからといって何度も使おうとしていると、後で痛い目を見るはめになってしまいます。ゲームの流れを見て、ワザを使わないでおいたり、ベンチでエネルギーをじゅうぶんにつけた後でバトル場に出すなどする必要が出てきます。さいわい、進化後のワザには、少ないエネルギーで使えるものがあるので、エネルギーのついていない状態で進化しても困ることなく戦っていくことも可能です。万が一のときには逃げるのにエネルギーを必要としないので、ベンチのポケモンと交代してしまうのがいいかもしれませんね。

たねポケモン

ナツメのケーシィ

LV.12／HP40

● ポケモンジム第３弾ナツメ



ワザ

●はたく

●シンクロウェーブ

自分と相手に同じ枚数の「エネルギーカード」がついていないとき、このワザのダメージはなくなる。

◆ゲームの序盤に、「ナツメのケーシィ」がバトル場にいると、相手プレイヤーは対戦ポケモンにエネルギーカードをつけることをためらうかもしれません。相手は、「ナツメのケーシィ」と同じ枚数のカードにならないように注意するからです。序盤に受けてしまうと、後々かなりつらくなるダメージ量です。相手に合わせて「ナツメのケーシィ」が３枚めのエネルギーカードをつけてワザを使ってくることもありますから、相手はゆだんできないでしょう。

◆「シンクロウェーブ」というワザは、たまたま枚数が同じときに使うのもいいですが、プレイヤーがエネルギーカードの枚数を相手の対戦ポケモンについているエネルギーの数に合わせにいくところにおもしろみがあります。「ナツメのケーシィ」をベンチで育てておいて、エネルギーの数が対戦ポケモンと合わせられるときに、バトル場に出してワザを使うというやり方もあります。また、エネルギーを足すことだけ考えずに、多めにつけたエネルギーカードを「ヤマブキシティジム」の力を使って手札にもどし、相手のエネルギーカードの枚数に合わせて使うテクニックもありますね。

たねポケモン

ナツメのケーシィ

LV.12／HP40

● プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック99年3月号」おまけカード



ワザ

●はたく

●シンクロウェーブ

自分と相手に同じ枚数の「エネルギーカード」がついていないとき、このワザのダメージはなくなる。

◀上記のカードのイラストちがい

たねポケモン

ナツメのケーシィ

LV.18／HP50

● ポケモンジム第３弾ナツメ



◆序盤だと、まず「とうし」を使ってみたいですよね。はじめての対戦相手、はじめてのデッキでも相手プレイヤーの手札を見れば、だいたいの様子がわかるかもしれません。これからどう戦っていけばよいのか、対策をたてられますね。

◆ワザ「クイックアタック」は、コイントスで表を出せれば、大きなダメージを与えることができます。しかもワザを使うのに超エネルギーが１個だけついていればよいのです。表を出せれば30ダメージ、相手の対戦ポケモンが超を弱点にしている超ポケモンなら60ダメージになります。思いきって、「ナツメのＥＳＰ」を使ってもいいでしょう。

◆ケーシィのカードは何種類もありますが、どのカードも超ポケモンらしく、変化にとんだワザがあり個性的です。特色をよくいかしてデッキに組んだり、バトルで相手プレイヤーのおどろくような使い方をしてみましょう。

ワザ

●とうし
相手の手札を見る。
●クイックアタック
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

ユンゲラー

ケーシィから進化

ユンゲラー

LV.38／HP60

● ポケモンカード第１弾



◆回復のワザと強い攻撃のワザを持っているこの「ユンゲラー」は、ワザを使うのにひと工夫がいります。トレーナーの腕が試されるカードです。

◆ワザ「ちょうねんりき」は、50ダメージの強烈なワザです。ユンゲラーの中でも最大の攻撃力を誇る、この「ちょうねんりき」だけを使い切って、バトル場で戦うのもいいでしょう。

◆相手の攻撃でダメージカウンターがたくさんのってきたら、「じこさいせい」でダメージをすべて回復してバトル再開といきたいところです。しかし相手の攻撃もありますから、実際には使うタイミングがむずかしいのです。いつ「じこさいせい」をするのか。それがこのカードの課題です。「じこさいせい」のあとでダメージを受けてしまっては意味がありません。「ディフェンダー」をつけるとか、「突風」でワザを使えなさそうなポケモンをバトル場に呼ぶとか、いろいろ対策を立ててから回復するのがいいでしょう。

ワザ

●じこさいせい
自分についている「超」エネルギーカードを１枚トラッシュして、自分にのっているダメージカウンターを、すべてとりのぞく。トラッシュできないとき、このワザの効果はなくなる。
●ちょうねんりき

ケーシィから進化

ユンゲラー

LV.39／HP60

● 拡張シート第３弾緑版



◆「サイコパニック」と「ブリンク」という攻守ともに強いワザを持った「ユンゲラー」です。「サイコパニック」は相手の対戦ポケモンが超ポケモンなら、ものすごいダメージを与えます。まずワザの効果で倍の60ダメージ。相手の対戦ポケモンが超ポケモンを弱点としているのなら、さらに倍の120ダメージになります。相手の対戦ポケモンが超ポケモンでなくても30ダメージというのは、中盤以降、HPの大きなポケモンを相手にしてもじゅうぶん勝負になるダメージ量です。

◆「ブリンク」は30ダメージを与えた次の番に相手のダメージを受けるときに、コイントスして表ならダメージを受けません。エネルギーがついていて相手が超ポケモンでないなら、このワザを使っていったほうがよいでしょう。攻めつつ、自分を守ることもできるので、なかなかの強さを発揮しますよ。

ワザ

●サイコパニック
このワザを受ける相手が「超」ポケモンなら、このワザのダメージは「60」になる。
●ブリンク
次の相手の番、このカードがワザによるダメージを受けるとき、コインを投げて「おもて」なら、このカードはそのダメージを受けない。（ダメージ以外の効果は受ける）

ケーシィから進化

ユンゲラー

LV.40／HP70

- 拡張シート第３弾緑版
- クイックスターターギフトパック



ワザ

●エナジーさいせい
自分のトラッシュから、「特殊エネルギーカード」を1枚選び出し、手札に加える。
●エナジーショック
次の相手の番、このワザを受けた相手に「エネルギーカード」がついたとき、相手は「マヒ」状態になる。

◆「エナジーさいせい」は、「エネルギー回収」では持ってくることのできない特殊エネルギーカードを、トラッシュから手札に持ってくることができます。無色２個エネルギーカードや「レインボーエネルギーカード」などがトラッシュに置かれても、このワザで取ってくれば何度も使えます。

◆「エナジーショック」は、このワザを受けた相手の対戦ポケモンがエネルギーカードをつけると、マヒ状態になってしまうという効果のあるワザです。ダメージが20ありますし、相手はエネルギーをつけにくくなりますから、「突風」でまだエネルギーのつけ終わっていない相手の主力のポケモンを呼んでくると効果的です。

◆「エナジーショック」を受けた相手が「なんでもなおし配合エネルギー」をつけた場合は、マヒ状態にする効果と特殊状態から回復する効果が同時に起きてしまうので、「なんでもなおし配合エネルギー」を使った相手側が効果の起きる順番を決めます。先にマヒ状態、後で「なんでもなおし配合エネルギー」の効果が発生するようにすれば、マヒ状態にはならずにすむのです。

ケーシィから進化

わるいユンゲラー

LV.24／HP50

- ポケモンカード第４弾ロケット団



特殊能力

●ぶっしつこうかん
この力は、自分の番ごとに1回使える。自分の手札にあるカードを1枚選び、トラッシュする。その後、山札からカードを1枚引いて、手札に加える。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●マインドショック
このワザのダメージは、相手の「弱点・抵抗力」の影響を受けない。

◆特殊能力［ぶっしつこうかん］は、自分の手札にあるカードを１枚トラッシュに置くと、新たに山札から１枚カードを引ける効果があります。自分の番の最初に引くカードと合わせると、自分の１回の番に２枚のカードが引けるのです。しかもこの力は自分の場にいる、この「わるいユンゲラー」の数だけ使えるのです。山札から手札をどんどん引いていけます。手札から１枚トラッシュに置くカードは、その場面では必要のないカードや相手によっては使わないカードを選ぶと、より戦いを有利にすすめられます。

◆もちろん、今は必要のないカードでも、あとで必要になってくるカードもあるでしょう。［ぶっしつこうかん］でトラッシュに置くカードは、「夜の廃品回収」や「エネルギー回収」などで回収できるエネルギーカードやポケモンカードがよいでしょう。そうすれば、トラッシュしたカードがムダにならないですよ。その他にも、意識的にエネルギーカードをトラッシュに置いて、「ミュウツー（プロモ）」の「エネルギーきゅうしゅう」で取ってくるというのもよいでしょう。

ナツメのケーシィから進化

ナツメのユンゲラー

LV.41／HP70

- ポケモンジム第3弾ナツメ
- ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●ライフダウン
コインを投げて「おもて」なら、残りHPが「10」になるように、相手にダメージカウンターをのせる。
●サイコショット

◆コイントスで表を出さないといけませんが、「ライフダウン」は、超エネルギー１個で、相手のHPを残り10にまでしてしまう強力なワザです。ダメージを与えるワザではなく相手の状態を変化させるワザなので、「ディフェンダー」で防ぐことはできません。「ラッキー（第１弾）」の「まるまる」など、ダメージを受けない効果もききません。とくにHPの大きいポケモンが相手なら効果は絶大です。コイントスに自信がなかったり、戦況を左右する、どうしても確実に「ライフダウン」を使いたいときだったら、トレーナーカードの「ナツメのＥＳＰ」を使いましょう。コイントスで裏を出してしまっても、もう一度コイントスができます。「ライフダウン」が成功してHPが残り10になったら、「サイコショット」につなげます。「サイコショット」が使えるエネルギーがつく前に「ライフダウン」を使ってコイントスを表にしたら、自力では相手の対戦ポケモンをきぜつさせられないので、自分の控えポケモンにかわってもらって攻撃するといいでしょう。

ユンゲラーから進化

フーディン

LV.42／HP80

● ポケモンカード第１弾



特殊能力

●ダメージスワップ

この力は、自分の番の中で何度でも使える。この力によってポケモンが「きぜつ」しないかぎり、自分の場にいるポケモンにのっているダメージカウンターを、自分の場にいる別のポケモンにのせかえる。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●あやしいひかり

コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

◆特殊能力［ダメージスワップ］は、いろいろなカードと組み合わせておもしろい使い方ができます。「ユンゲラー（第１弾）」から進化しているなら、自分の場のポケモンのダメージをこの「フーディン」に移動してきて、トレーナーカードの「思い出させる」で、進化前の「ユンゲラー」のワザ「じこさいせい」を使って場のダメージをなくすこともできます。

◆また、本格的な「ダメージスワップ」をいかすデッキを作ってみるのもいいでしょう。ラッキー、カビゴンなどのHPの大きなポケモンをできるだけそろえてベンチに並べます。バトル場で戦っているポケモンのダメージはすべて、ベンチのHPの大きなポケモンにのせかえ、ダメージカウンターをHPギリギリまでのせたら「ポケモンセンター」や「ポケモン回収」でダメージを一気に回復させてしまいます。たくさんのダメージに耐えられるようにHPが高く、ワザを出すためにはたくさんのエネルギーを使うポケモンを中心にデッキに入れるため、すばやく攻撃に移れないむずかしさがあります。うまくポイントをついて「ラッキー（第１弾）」の「すてみタックル」などを使いたいのですが、きぜつしてしまってはダメージの受け先がなくなったりします。注意してください。

ユンゲラーから進化

フーディン

LV.45／HP90

● プロモーションカード

「通信進化キャンペーン」スペシャルカード



ワザ

●サイコパニック

このワザを受ける相手が「超」ポケモンなら、このワザのダメージは「60」になる。

●トランスダメージ

自分についている「エネルギーカード」を、すべてトラッシュする。その後、自分にのっているすべてのダメージカウンターを、相手にのせかえる。

◆「サイコパニック」は、エネルギー２個で30ダメージと使いやすく、さらに相手が超ポケモンだとダメージが60になります。超ポケモンはだいたいが超を弱点にしていますから、ダメージはさらに倍になり、一撃できぜつさせることもよくあるでしょう。

◆「トランスダメージ」が使えるようになっていると、相手プレイヤーは攻めるべきかまようかもしれません。ダメージを与えても「トランスダメージ」を使われて、のっているダメージカウンターをすべて返されてしまいかねないからです。HPが90もありますから、相手プレイヤーは一気にきぜつさせることを考えて、準備をする時間が長くなってしまうでしょう。「トランスダメージ」を使った後はエネルギーカードは全部トラッシュされてしまい、すぐにワザが使えないので対策を立てる必要があります。「ポケモンいれかえ」でベンチにもどるのもよいでしょう。

わるいユンゲラーから進化

わるいフーディン

LV.30／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●テレポートブラスト

のぞむなら、ダメージを与えた後、自分の控えポケモンを１匹選び、自分と入れ替えてもよい。

●マインドショック

このワザのダメージは、相手の「弱点・抵抗力」の影響を受けない。

◆逃げるのに必要なエネルギーは３個と多めですが、「テレポートブラスト」さえ使えるようになっていれば、バトル場とベンチを自由にいったりきたりできるでしょう。しかし、「テレポートブラスト」で入れ替わった自分の控えポケモンは一方的に攻撃を受けてしまいますので、かわりにバトル場に出るのは、HPの高いポケモンがよいかもしれません。また、ダメージを受けるポケモンのために「ポケモンセンター」や「ポケモン回収」が必要となってきます。

◆「マインドショック」は、エネルギー３個で40ダメージです。超ポケモンに抵抗力を持つポケモンはたくさんいるため、抵抗力を考えずにダメージを与えることができるのはかなり有効です。弱点の影響も受けないため、超ポケモンを弱点とするポケモンに対したときは少しがっかりするかもしれませんが、「マインドショック」は40ダメージもの強烈なダメージを相手の対戦ポケモンへ与えるのでどんどん使っていきましょう。

ナツメのユンゲラーから進化

ナツメのフーディン

LV.44／HP80

- ポケモンジム第３弾ナツメ
- ジム拡張第２弾闇からの挑戦



特殊能力

●サイコリンク
自分の場にいる「超」ポケモンが持っているすべてのワザを、このカードも持っているものとする。(それらのワザを、このカードのワザとして使うことができる)。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は消える。

ワザ

●メガバーン
次の自分の番、このカードは「メガバーン」を使えない。

◆強烈な攻撃ワザ「メガバーン」が１回おきにしか使えないので、使えない自分の番はベンチにいる超ポケモンのワザを［サイコリンク］で使うとよいでしょう。「ナツメのフーディン」の受けているダメージが増えてきたら、「ユンゲラー（第１弾）」の「じこさいせい」でもいいですし、「Ｒ団のミュウツー（ジム拡２）」の「チェンジダメージ」を［サイコリンク］で使ってみるのもいいでしょう。おもしろい使い方がまだまだいくつもありますよ。バトル場に出すと心もとない、「ミュウ（サザン）」の「レインボーウェーブ」を使うこともできるでしょう。これから超ポケモンが登場するたびに、もっとおもしろい、あるいはもっと強烈なコンボができあがっていくでしょう。未来に開かれた特殊能力です。無限の可能性を秘めた「ナツメのフーディン」です。

◆主力のワザ「メガバーン」は60ダメージを相手の対戦ポケモンに与えるので、ここぞというところで上手に使ってください。「メガバーン」を使えるだけのエネルギーをつけていれば、「サイコリンク」でベンチにいる自分の超ポケモンのワザは、ほとんど使えるでしょう。

ヤドン

たねポケモン

ヤドン

LV.9／HP40

- プロモーションカード

「プレイマット」おまけカード



ワザ

●ずつき
●ドわすれ
相手のワザを１つ選ぶ。次の相手の番、そのポケモンは、そのワザを使えない。

◆「ドわすれ」というワザは、相手の対戦ポケモンのどんなワザでも使えなくしてしまいます。コイントスをする必要はありませんので、相手のワザをふうじこめ続けることができます。「カメックス（第１弾）」の「ハイドロポンプ」、「リザードン（第１弾）」の「ほのおのうず」、「サンダー（化石）」の「サンダーストーム（化石）」……ワザを１つしか持っていないポケモンであれば攻撃を完全に止められます。終盤、相手プレイヤーの山札が少なくなってきて、相手が大ワザを使って勝負に出てきているときに登場して、ワザを使えなくしてしまうという戦法も効果があります。

◆ふつうは、ゲームのはじめに出て、相手のワザをふうじながら他のポケモンを育てたり、自分が進化するまでの間をしのいだりする使い方がよいでしょう。逃げるのに必要なエネルギーは１個なので、ベンチの控えポケモンが育ったら、パッと入れ替えてしまいましょう。

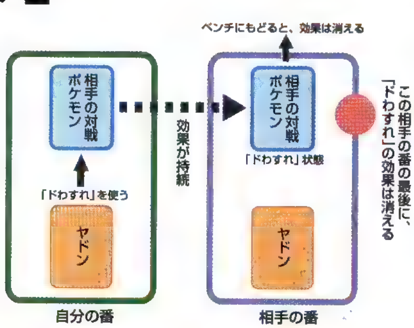
ワザ解説

ワザを使えなくさせる効果

「ドわすれ」

ヤドン★プロモーションカード

「相手のワザを１つ選ぶ。次の相手の番、そのポケモンは、そのワザを使えない。」



● このワザの効果は、相手のバトル場のポケモンのワザを１つ選び、そのワザが使えないという状態を相手の対戦ポケモンに与えます（選択していないワザは、使うことができます）。このワザを受けたポケモンは、自分のベンチにもどるとこの効果は消えるので、もう一度バトル場に出ることができれば、ワザを使うことができます。



■効果の対象：相手の対戦ポケモン
■効果の持続：次の相手の番の最後

◀「ドわすれ」の効果が消えるまで

たねポケモン
ヤドン
LV.16／HP50
● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆バトル場に出して、エネルギーカードをつけていっても、パッと高いダメージを出せるワザがあるわけではありません。でも「ヤドン」は最初からバトル場に出していけるポケモンです。それは「ヤドン」が、エネルギー１個で使える「ひなたぼっこ」と「ずつき」を持っているからです。でも、この２つのワザだけで戦い続けるのは無理というものです。しっかりとサポート体制をベンチでととのえておくか、もし手札にヤドンから進化できるカードを持っていたら、「ひなたぼっこ」をしたすぐ次の番に進化してしまっても大丈夫です。「ヤドラン」のワザは超エネルギー２個ですべてのワザが使えますから、安心して進化ができます。進化に手間どるときは、なんとか「ずつき」で少しでも相手にダメージを与えておきましょう。

ワザ

●ひなたぼっこ
自分の山札から「超」エネルギーカードを1枚選び出し、自分につける。その後、その山札をよく切る。

●ずつき

たねポケモン
ヤドン
LV.18／HP50
● ポケモンカード第３弾化石の秘密



◆「ゴミあさり」は、自分のトラッシュから好きなトレーナーカードを１枚取ってこられるワザです。自分の手札から２枚もカードをトラッシュしないと、トラッシュからトレーナーカードを持ってくることができない「ダウジングマシーン」と比べるとかなりお得な感じもします。

◆トラッシュにほしいトレーナーカードがあるのは、おそらくゲームの中盤以降でしょうから、そのころにバトル場に出て「ゴミあさり」をするのは、HP50ではちょっと無防備すぎるような気もします。ダメージを受けてもうまくしのげたら次にワザ「ぼーっとする」で、ダメージカウンターを１個とる。ちょっとのんびりしすぎていますね。「ディフェンダー」などと合わせてサポートする工夫がいるかもしれません。

ワザ

●ぼーっとする
コインを投げて「おもて」なら、自分にのっているダメージカウンターを、1個とりのぞく。

●ゴミあさり
自分についている「超」エネルギーカードを1枚トラッシュする。その後、自分のトラッシュから、「トレーナーカード」を1枚選び出し、手札に加える。トラッシュできないとき、このワザの効果はなくなる。

たねポケモン
ナツメのヤドン
LV.15／HP50
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆「ぐうたらこうげき」というワザ名のちょっとマヌケなイメージとはうらはらに、30ダメージはなかなか強力な攻撃。でも相手にダメージを与えたら、自分がねむり状態になってしまいますので、ポケモンチェックでは何がなんでも表を出して、ねむりから回復したいものです。だめなら「なんでもなおし」で回復したり、「ポケモンいれかえ」などでサポートをしながら、ナツメのヤドンの目をさまし続けましょう。できることなら、毎回の自分の番で30ダメージを相手に与えたいワザです。

◆エネルギーカードのつき具合によっては、「ナツメのヤドラン（ジム拡２）」に進化せず、このまま戦ったほうが強いときもあるかもしれませんね。また、ねむり状態から回復しないときは、進化してなおすという手もあります。

ワザ

●ぐうたらこうげき
ダメージを与えた後、自分を「ねむり」状態にする。

ヤドンから進化

ヤドラン

LV.26／HP60

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



特殊能力

●へんなこうどう

この力は、自分の番の中で何度でも使える。この力によってこのカードが「きぜつ」しないかぎり、自分の場にいるポケモンにのっているダメージカウンターを、このカードに、好きなだけのせかえる。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●ねんりき

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆この「ヤドラン」の特殊能力［へんなこうどう］の力をフルに使うには、ベンチでできるだけたくさんの「ヤドン」を、この「ヤドラン」に進化させます。バトル場ではガンガンいくタイプのポケモンに戦ってもらって、そのポケモンが受けたダメージカウンターを次々に［へんなこうどう］で「ヤドラン」にのせていきます。たまったところで「ポケモンセンター」。エネルギーカードをつけておかなければ、何のマイナス要素もなくダメージだけが消えていきます。

◆１匹だとのせられるダメージに限界がありますから、とにかく何匹か進化させてベンチに置きたいですね。あまりのんびりとダメージをためていると「突風」で呼ばれた後、攻撃をうけてきぜつしてしまうということもありえます。気をつけましょう。

◆ベンチにもう一匹の「ヤドラン」をおいてダメージを移動してもらいながら、「ねんりき」で攻めるのも有効です。コイントスですが、相手をマヒ状態にする効果がついていますから。20ダメージは軽くても、じわじわと大きなポケモンを追いつめていくことができそうです。

ヤドンから進化

ヤドラン

LV.35／HP90

● 拡張シート第３弾緑版



ワザ

●おおあくび

自分と相手を、それぞれ「ねむり」状態にする。

●おおいびき

このカードが「ねむり」状態ではないとき、このワザは失敗する。

◆HP90もありますから、バトル場でしっかり活躍してもらいたいポケモンです。「おおあくび」そして「おおいびき」という流れでワザを使いたいところです。しかし次の自分の番までに、２回のポケモンチェックがありますから、自分が目をさます可能性もかなり高いのです。

◆「おおいびき」の力を本格的に引き出すためには、「スリープ（ロケット団）」をデッキに入れるといいかもしれません。特殊能力［えんかくさいみん］を使えば、コイントスが表裏どちらになってもマイナス要素にはなりません。裏なら、この「ヤドラン」は「おおいびき」で攻撃できますし、表なら、相手のポケモンをねむり状態にできるからです。この２匹のポケモンはよいパートナーと言えるでしょう。上手に自分がねむって、30ダメージを与えていきたいですね。

ヤドンから進化

わるいヤドラン

LV.27／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



特殊能力

●つりあげる

この力は、このカードを手札から場に出してポケモンを進化させたとき、１度だけ使える。自分のトラッシュにある「たねポケモン」または「進化カード」を最大３枚選び、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。

ワザ

●きまぐれこうげき

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

◆「わるいヤドラン」の特殊能力［つりあげる］の効果をうまく利用するには、場に出すタイミングが重要です。トラッシュに３枚以上のたねポケモンか進化カードがあるときがベストです。すでにきぜつしてしまった進化ポケモンが何匹かいる状態で［つりあげる］ということになりますので、そこから再び３匹のポケモンを育てたり進化させたりするのは、場面を考えてみても、けっこう苦しいかもしれません。自分のデッキのポイントになるポケモンをもう１回育てたり、「オーキドはかせ」を使ってやむなくトラッシュにいってしまったポケモンを取ってくるのが現実的です。

◆「きまぐれこうげき」もぜひ使ってみたいワザです。HPが残り40になった相手の対戦ポケモンが、逃げようか、このワザを失敗するほうにかけようかとまよっているのを見てからコイントスをするのは、なかなかおたがいにスリルがあって楽しいですよ。

ナツメのヤドンから進化

ナツメのヤドラン

LV.29／HP70

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●いねむり
コインを投げて「おもて」なら、自分にのっているダメージカウンターを、3個とりのぞき、自分を「ねむり」状態にする。

●きあいずつき
次の自分の番、このカードは「きあいずつき」を使えない。

◆「ナツメのヤドラン」は、回復のワザとダメージの高い攻撃のワザをかねそなえています。進化したときにダメージカウンターがのっていたら、まず「いねむり」という手もありますが、無色２個エネルギーを利用して、進化したらいきなり「きあいずつき」を使って攻める、というのもいいですね。

◆「きあいずつき」は、逃げたり入れ替えたあとに再びバトル場に出れば次の自分の番でもまた使えますが、状況を見てそのまま「いねむり」で回復、そして次の番に「きあいずつき」を使うという流れのほうがよい場合もあります。

◆ねむったままになることも考えてトレーナーカードの「なんでもなおし」や「ポケモンいれかえ」などをデッキに入れて、サポートしましょう。

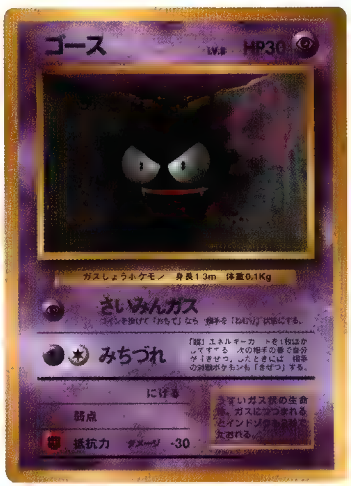
ゴース

たねポケモン

ゴース

LV.8／HP30

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●さいみんガス
コインを投げて「おもて」なら、相手を「ねむり」状態にする。

●みちづれ
自分についている「超」エネルギーカードを1枚トラッシュする。次の相手の番、このカードがバトル場で「きぜつ」したら、相手も「きぜつ」させる。トラッシュできないとき、このワザの効果はなくなる。

◆この「ゴース」は、ポケモンカードの中でも、相手にダメージを与えないめずらしいポケモンです。相手にダメージを与えないからといって、きぜつさせることができないというわけではありません。それは「みちづれ」があるからです。「みちづれ」は、相手をきぜつさせるためには「自分」もきぜつしなくてはいけませんが、相手はワザを出すべきかどうかなやみますので、相手の動きを抑えることもできるかもしれません。でもそれを期待して、きぜつしたら困るときには使うのはやめましょう。相手が思い切ってワザを使ってくる場合もあるからです。

◆「みちづれ」は、ポケモンチェックのどくのダメージできぜつしたときは、相手の対戦ポケモンをきぜつさせることはできません。相手プレイヤーが倒しにこなかったら、パッと進化して攻めに転じましょう。ゴーストは、エネルギーが少なくても使えるワザを持っていますから。

たねポケモン

ゴース

LV.13／HP40

● 拡張シート第３弾緑版
● クイックスターターギフトパック



ワザ

●こわがらせる
次の相手の番が終わるまで、相手プレイヤーは「トレーナーカード」を使うことができない。

●あんこく
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

◆逃げるのにエネルギーが必要ないので、逃げたり、こわがらせたり、こんらんさせたり、変幻自在の戦いをしましょう。ワザ「こわがらせる」は、トレーナーカードをたくさん使って、序盤から一気に有利な展開にもちこもうとしているデッキに対して、とても有効な使い方ができます。「こわがらせる」は相手の対戦ポケモンにかかる効果ではなく、相手プレイヤーに直接かかる効果なので、対戦ポケモンを入れ替えたり、「こうそくいどう」をしていても、その効果を防ぐことはできません。パッと「ゴースト（緑版）」に進化して「ポルターガイスト」を使って大ダメージを与えるという流れもあります。

◆「あんこく」は、コイントスで表を出せば相手をこんらん状態にできるワザです。「こわがらせる」だけでは相手を攻撃できませんので、こちらも使って、うまく対戦を進めていきましょう。

たねポケモン

ゴース

LV.17／HP50

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●したでなめる
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●エナジーへんかん
自分のトラッシュから、「エネルギーカード」を最大2枚選び出し、手札に加える。その後、自分に10ダメージ。

◆ダメージを与えつつコイントス表で相手をマヒ状態にし、逃げるためのエネルギーが必要ないのを利用して、上手にベンチとバトル場を行き来して相手プレイヤーをまどわせましょう。あぶなくなったらすぐベンチに逃げて、ここぞというときに、またバトル場に出ていきましょう。

◆まずは超エネルギーを１個つけて「したでなめる」を使いましょう。うまくいけば相手をマヒ状態にして、有利にゲームを展開できます。ダメージは10だけですが、超ポケモンを弱点とする闘ポケモンに対しては抵抗力もあり、圧倒的な強さを見せつけられるでしょう。

◆「エナジーへんかん」は、エネルギーカードの種類を問わず、２枚を選んでトラッシュから手札に持ってこられるめずらしいワザです。トラッシュにある無色２個エネルギーカードを２枚回収するということもできるのです。HPがそこそこあるので、ゲームの中盤以降でも相手の攻撃に耐えつつバトル場でエネルギーをトラッシュから持ってくることができます。

たねポケモン

ナツメのゴース

LV.9／HP30

● ポケモンジム第３弾ナツメ



ワザ

●したでなめる
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●ぱっときえる
自分と自分についているすべての「エネルギーカード」を、持ち主の手札にもどす。

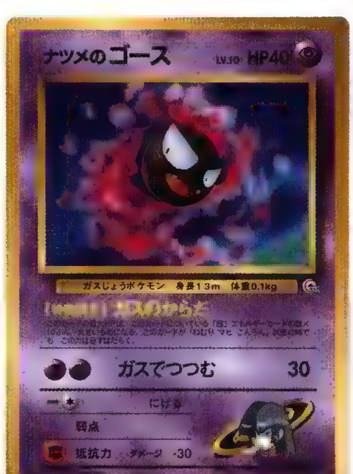
◆HPは低いけれども、意外とバトル場で活躍できるポケモンです。「したでなめる」で相手の攻撃を止めて、あぶなくなったら「ぱっときえる」。のっているダメージカウンターを取りのぞけ、エネルギーカードはいっしょに手札にもどるのでムダがありません。残念ながら、ついている「プラスパワー」のようなトレーナーカードは手札にもどりませんが、つけておく価値はじゅうぶんにあるでしょう。ナツメのゴーストに進化したあとでも「思い出させる」を使って「ぱっときえる」をすれば、「そのポケモンについているすべてのポケモンカードと、すべてのエネルギーカードを手札にもどせることになるので、きぜつしそうなときは使ってみるといいかもしれません。

たねポケモン

ナツメのゴース

LV.10／HP40

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



特殊能力

●ガスのからだ
このカードの最大HPは、このカードについている「超」エネルギーカードの数×10ぶん、大きいものになる。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のときでも、この力は、かならずはたらく。

ワザ

●ガスでつつむ

◆［ガスのからだ］は、特殊状態のときでも効果のあるちょっと変わった特殊能力です。超エネルギーカードをつけすぎても心配することはありません。つければつけただけ最大HPが増えていきますし、つけすぎたとしても、「ナツメ」を使って超エネルギーカードを好きなだけつけ替えることも、「ヤマブキシティジム」で手札にもどすこともできるからです。ナツメのポケモンならではの戦い方をしましょう。エネルギーカードを取ると、当然最大HPは下がってしまいますので、のっているダメージに気をくばっておきましょう。

◆レインボーエネルギーを手札からつけるときは、ダメージを与えるのが先か、HPを増やすのが先かは、つけるプレイヤーが決めることができます。また［エネエネ］でエネルギーカードになった「マルマイン（第１弾）」は、超エネルギー２個ぶんになりますが、エネルギーカードとしては１枚なので、［ガスのからだ］で足されるHPは10だけです。HPが大きくなっても攻撃力が増すわけではありません。しかし、じゅうぶん攻撃力のあるワザ「ガスでつつむ」があるので困りません。進化させるのがもったいなく思えることもありますよ。

なぜだ？ワザがなかなかきまらない

[特殊能力] とうめい

ゴースト★ポケモンカード第３弾化石の秘密

「このカードがワザによってダメージや効果を受けるとき、コインを投げて「おもて」なら、このカードはそのダメージと効果を受けない。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は消える。」



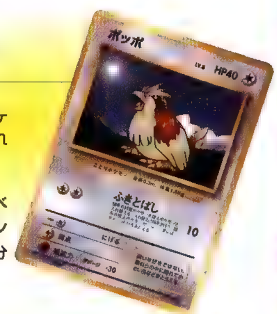
- [とうめい] は、自動的にはたらくタイプの特殊能力です。
- [とうめい] は、バトル場でもベンチでもはたらきます。
- [とうめい] の効果は、相手のワザを失敗させる効果ではありません。
- [とうめい] の効果は、自分を対象とした「ワザによるダメージや効果」にだけ有効です。
  - ・相手の対戦ポケモン、自分の対戦ポケモンのワザにかぎらず、必ずはたらきます。
  - ・特殊能力によるダメージや効果は受けます。
  - ・トレーナーカードによるダメージや効果は受けます。
  - ・エネルギーカードによるダメージや効果は受けます。

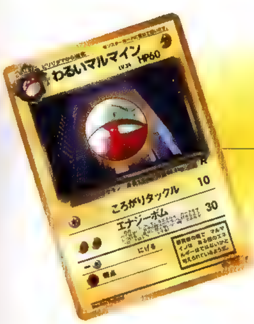
ポッポ「ふきとばし」を受けた場合

★ポケモンカード第１弾

「ふきとばし」　10
相手を、控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。（相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない）

「ふきとばし」は、相手の対戦ポケモンへの効果です。ベンチのポケモンへの効果ではないので、ゴーストがベンチにいて、[とうめい] の効果がはたらいていても、自分でゴーストを選択してバトル場に出すことができます。





わるいマルマイン「エナジーボム」の場合

★ポケモンカード第４弾ロケット団

「エナジーボム」　30
自分についている「エネルギーカード」をすべてはがし、自分の控えポケモンに好きなようにつける。（自分に控えがいないとき、その「エネルギーカード」はすべてトラッシュする）

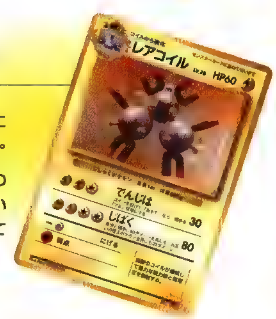
自分のバトル場のわるいマルマインが「エナジーボム」を使って、自分のベンチのゴーストに対してエネルギーカードをつけようとした場合も [とうめい] の効果は、はたらきます。この場合、コイントスで表だったら、エネルギーカードはトラッシュされます。

レアコイル「じばく」を受けた場合

★ポケモンカード第１弾

「じばく」　80
自分にも80ダメージ。おたがいの控えポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ20ダメージ。

自分の場のレアコイルが「じばく」を使っておたがいの控えポケモンにダメージがある場合、自分のベンチにいるゴーストは [とうめい] の効果で、コイントスをして表なら、ダメージを受けません。



たねポケモン

ナツメのゴース

LV.16／HP50

● ポケモンジム第３弾ナツメ



ワザ

●まとわりつく
次の相手の番、このワザを受けた相手は「にげる」ことができない。

◆相手のベンチにいる相手プレイヤーにとってバトル場に出したくないポケモンや、まだエネルギーがじゅうぶんについていない大型のポケモンを「突風」などで呼んできて「まとわりつく」。逃げられなくしておいて時間をかせぎ、ベンチでポケモンを育てることができます。ワザはひとつしかありませんが、進化することでいろいろとワザのバリエーションが増えてきます。「ナツメのゴースト（ナツメ）」へ進化して「かげからおそう」でベンチをねらったり、「ナツメのゴースト（ジム拡２）」の「ナイトスピリッツ」で相手の対戦ポケモンを攻撃したり。デッキを組むときからどうワザを使っていくのか作戦を立てておきましょう。ナツメのトレーナーカードをうまくあわせながら、バトルしていきましょう。

ゴースから進化

ゴースト

LV.17／HP50

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



特殊能力

●とうめい
このカードがワザによってダメージや効果を受けるとき、コインを投げて「おもて」なら、このカードはそのダメージと効果を受けない。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は消える。

ワザ

●あくむ
相手を「ねむり」状態にする。

◆特殊能力［とうめい］はコイントスですが、相手のワザを受けなくてすむようになります。HPは50ですが、倍の100ぐらいあるように相手プレイヤーは感じるのではないでしょうか。まったくワザがきかないように錯覚してしまいそうです。コイントスは［とうめい］を使う「ゴースト」側のプレイヤーがします。

◆ワザ「あくむ」は、ダメージは10と少なめですが、必ず相手をねむり状態にすることができます。大きな攻撃力がないのが難点ですが、相手がねむり状態のまま次に自分の番になれば、逃げるのに必要なエネルギーがいらないことを利用して、自分の控えポケモンと入れ替わって攻撃してもらうこともできます。「ゴースト（第１弾）」に登場してもらって「ゆめくい」を使うのもよいでしょう。相手の対戦ポケモンがねむっている間にゲンガーに進化して攻撃するのもいいでしょう。

ゴースから進化

ゴースト

LV.22／HP60

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●さいみんじゅつ
相手を「ねむり」状態にする。
●ゆめくい
相手が「ねむり」状態でないとき、このワザは失敗する。

◆持っている２つのワザどうしが連けいワザになっています。相手の対戦ポケモンをまず「さいみんじゅつ」でねむり状態にして、次の番に「ゆめくい」をする。「スリープ（ロケット団）」の特殊能力［えんかくさいみん］やトレーナーカード「ねむれ！　ねむれ！」を使って相手をねむり状態にしてから、そのまま自分の番に「ゆめくい」を使うという方法も考えられます。自分がねむり状態になってしまったときの対策もしておきましょう。「なんでもなおし」を使ったり、「カイリュー（化石）」の特殊能力［かけつける］で入れ替わってもらうなど、いろいろな方法があります。「ゆめくい」は、うまく決まればとても強いワザです。

ゴースから進化
ゴースト
LV.25／HP60
● 拡張シート第３弾緑版



◆この「ゴースト」には、超エネルギー１個で使える「ぶきみなひかり」がありますからゴースからあわてて進化しても、使うワザに困ることはまずありません。進化できるときにすぐ進化しても問題はないでしょう。「ぶきみなひかり」はダメージこそ与えられませんが、コイントスで表を出せば相手の対戦ポケモンをこんらん状態にすることができます。さらに超エネルギーを１個つければ「おんねん」が使えるようになります。これは基本の20ダメージに、相手プレイヤーが取り終えたサイドカードの数ぶんのダメージが追加になるという変わったワザです。ゲームの終盤に登場すると、かなりの攻撃力になりそうです。相手のサイドカードがあと１枚という大ピンチのときに出てくれれば、一気に70ダメージですから、逆転できる可能性も見えてきそうです。

◆「マチスの交渉」を使って、相手にサイドカードをわざと引かせたりしてみるのもおもしろいかもしれませんね。

ワザ

●ぶきみなひかり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

●おんねん
相手プレイヤーがすでにとりおえた「サイドカード」の数×10のダメージを追加する。

ゴースから進化
ゴースト
LV.26／HP70
● 拡張シート第３弾緑版
● クイックスターターギフトパック



◆安心してバトル場をまかせられるHPです。持っているワザも強力で、まずは超エネルギー１個で「ポルターガイスト」が使えます。相手の手札にトレーナーカードが多いほどダメージも大きくなりますので、「ゴース（緑版）」の「こわがらせる」のような、トレーナーカードを使えなくさせるワザを先に使っておけば、より高いダメージを期待できます。また、トレーナーカードがなくても、相手の手札を見られることで、これからの戦いを有利に進められるでしょう。

◆超エネルギー２個で使える「ナイトメア」もなかなかの威力です。相手の対戦ポケモンをねむり状態かこんらん状態かのどちらかにかならずしてしまう効果は魅力的です。ポケモンチェックで回復することのないこんらん状態になってほしいと、コイントスで裏が出るように願うこともあるでしょう。コイントスで裏が出ることを望むなんて、ちょっと変わったワザですね。

ワザ

●ポルターガイスト
相手の手札を見て、その中にある「トレーナーカード」の枚数×10のダメージ。

●ナイトメア
コインを投げ、「おもて」なら相手を「ねむり」状態に、「うら」なら「こんらん」状態にする。

ナツメのゴースから進化
ナツメのゴースト
LV.20／HP50
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆進化ポケモンとしてはちょっとHPが低めですが、逃げるのにエネルギーがいらないのを利用して、注意深くバトル場に出しましょう。ワザは「ナイトスピリッツ」だけですが、うまく使うことで魅力をじゅうぶんに引き出すことができます。

◆超エネルギーカード２枚で使えるワザ「ナイトスピリッツ」は、自分の場にいる「ナツメのゴース」、「ナツメのゴースト」、「ナツメのゲンガー」の数だけコインを投げ、表の数×30のダメージを与えるのです。大ダメージを与えるためにも、できるだけベンチに必要なポケモンを出したいですよね。「たたきつけろ！挑戦状」を使って、自分をふくめ、場に６匹そろえてしまうのも手です。

◆「タケシのキュウコン（ジム拡１）」の特殊能力［ばける］を使って「ナツメのゴースト」や「ナツメのゲンガー」などにへんしんしてさらにダメージを大きくするという方法もあります。「メタモン（赤版）」をバトル場に出して、特殊能力［すごいへんしん］を使って、ということもできますね。

ワザ

●ナイトスピリッツ
自分の場にいる「ナツメのゴース」「ナツメのゴースト」「ナツメのゲンガー」の数ぶんコインを投げ、「おもて」の数×30のダメージ。

ナツメのゴースから進化

ナツメのゴースト

LV.29／HP70

● ポケモンジム第３弾ナツメ



◆HPは70、逃げるのにエネルギーは必要ないし、弱点がなくて抵抗力がある。これは、進化ポケモンのなかでもかなり高い能力です。超エネルギー２個で使える「あくむ」は、20ダメージを与えてさらに相手の対戦ポケモンを確実にねむり状態にします。これは相手プレイヤーにとってはけっこうやっかいなワザです。

◆「かげからおそう」は、相手の控えポケモンに30ダメージも与えますから、決まれば形勢が一転することもよくあります。ゲームの序盤には進化を待っているHPの低いポケモンが、そしてゲームの中盤以降はダメージカウンターのたくさんのっているポケモンが相手のベンチにいる可能性が高いので、ゲーム全体を通して使っていけるワザです。「エリカの香水」や「ロケット団の爆発ジム」と組み合わせたり、相手のベンチの控えポケモンにいっせいにダメージを与えるワザをまず使い、最後の仕上げを「かげからおそう」でするというやり方などが考えられます。しかも「ナツメのＥＳＰ」をつけたりすれば、もっと有効に使えます。

ワザ

●あくむ
相手を「ねむり」状態にする。

●かげからおそう
コインを投げて「おもて」なら、相手の控えポケモンを１匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、30ダメージ。

ゴーストから進化

ゲンガー

LV.38／HP80

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



◆特殊能力［のろい］は、ダメージカウンター１個だけの移動なのでかわいらしいワザにも思えますが、状況によってはすごい力を発揮します。たとえば、「ナツメのユンゲラー（ジム拡２）」の「ライフダウン」を成功させた後に使えば、相手をきぜつさせることもできます。

◆「ナイトヘッド」の、相手の対戦ポケモンに30ダメージを与えつつ、相手のベンチの控えポケモンを選んで確実に10ダメージというのも強烈です。10ダメージというと小さい気もしますが、「のろい」でダメージカウンターを移動できることを考えると、その効果はかなりのものでしょう。

◆HP80で、逃げるのにエネルギー１個、弱点がなく抵抗力があるので、全体を通して見てもバランスのよい進化ポケモンです。バトル場に出てよし、ベンチでもよしのポケモンです。いろいろなテクニックを使って相手の場のポケモンにのっているダメージカウンターをコントロールしながら、腕をふるってみてください。

特殊能力

●のろい
この力は、自分の番ごとに１回使える。相手の場にいるポケモンにのっているダメージカウンターを１個選び、相手の場にいる別のポケモンにのせかえる。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●ナイトヘッド
相手の控えポケモンを１匹選び、そのポケモンにも、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

ゴーストから進化

ゲンガー

LV.40／HP80

● プロモーションカード
「通信進化キャンペーン」スペシャルカード



◆特殊能力［やみのちから］は、場に出してから一度しか使えないので、ポイントをしぼってうまく使いたい特殊能力です。「ピジョット（ジャングル）」のワザ「ハリケーン」や、「わるいカイリキー（ロケット団）」のワザ「つまみだす」に合わせて使えば、成功したときの効果はかなりのものでしょう。うまくいけばこれで相手のポケモン２匹を場から離れさせることができます。しかも［やみのちから］で相手のポケモンを選ぶのはこちらですから、相手のバトルの中心となっているポケモンを手札にもどさせることで、相手の場はかなり力をなくすでしょう。さらにエネルギーをつけたり、進化したりするのにかなりてまどることになります。そこでワザ「サイコホラー」。30ダメージを与えるだけでなく、ねむり状態かこんらん状態のどちらかに、かならずできる強力なワザです。

◆「サイコホラー」を使っていくだけでも、デッキの主力として戦えるだけの力をじゅうぶん持っています。

特殊能力

●やみのちから
この力は、このカードを手札から場に出してポケモンを進化させたとき、１度だけ使える。コインを投げて「おもて」なら、相手の場にいるポケモンを１匹選び、そのカードと、そのカードについているすべてのカードを、持ち主の手札にもどす。

ワザ

●サイコホラー
コインを投げ、「おもて」なら相手を「ねむり」状態に、「うら」なら「こんらん」状態にする。

ナツメのゴーストから進化
ナツメのゲンガー
LV.39／HP80
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ
●ダメージぞうふく
相手の場にいる、ダメージカウンターがのっているポケモン全員に、ダメージカウンターを1個ずつのせる。
●やみのこえ
相手が「きぜつ」しなかったなら、コインを2枚投げる。すべて「おもて」なら、相手と相手についているすべてのカードを持ち主の山札にもどし、その山札をよく切る。

◆「ダメージぞうふく」を上手に使えば、相手の場のポケモン全体にじわじわダメージを与えられます。相手の場にポケモンがたくさんいても、ダメージカウンターがのっていないと「ダメージぞうふく」でダメージを与えられません。そこで、先に「タケシのゴルバット（ジム拡１）」の「かいてんひこう」などで、相手の場のポケモン全員にダメージを与えておくのです。その後で、この「ナツメのゲンガー」と交代して「ダメージぞうふく」を使うのです。そうすれば、続けてダメージを与えられます。超エネルギー１個で使えるので、このワザ「ダメージぞうふく」を使うことはかんたんですが、効果的に使うには工夫がいります。
◆「やみのこえ」もまた、使いどころがむずかしいワザです。相手の対戦ポケモンがきぜつしなければコイントスを２回して、どちらも表なら相手の対戦ポケモンを山札にもどせます。ダメージを多く受けているポケモンが山札にもどって相手プレイヤーがうれしい場合もありますが、抵抗力のあるポケモンにバトル場にいすわられているときなどは、成功すると効果的です。でもコイン２枚投げて、どちらも表を出すというのはとてもむずかしいことですけどね。

ナツメのゴーストから進化
ナツメのゲンガー
LV.42／HP90
● ポケモンジム第３弾ナツメ



ワザ
●やみのはどう
次の相手の番の終わりまで、おたがいの場にいるすべてのポケモンは、「特殊能力」を使うことができず、それらの力も消える。
●かげしばり
次の相手の番、このワザを受けた相手は「にげる」ことができない。

◆ゲンガーのカード中では最も高いHPです。「やみのはどう」は、次の相手プレイヤーの番の終わりまで、どのポケモンも特殊能力が使えなくなってしまうという、実にユニークな効果がついています。コイントスの必要はないので、特殊能力を利用したデッキ相手にワザを使い続けると効果はバツグンです。もちろん、自分のポケモンの特殊能力も使えなくなるので気をつけてください。特殊能力にたよっているデッキの場合、かなり困ることになってしまいます。持続的に効果のある特殊能力、たとえば「バリヤード（ジャングル）」の［なぞのかべ］とか「タケシのキュウコン（ジム拡１）」の［ばける］などにはとくに有効なワザです。
◆「かげしばり」もそうとうなパワーです。相手の対戦ポケモンは、40ダメージ与えられたうえに逃げられなくなるので、確実に相手を倒したいときなどにふさわしいワザです。

たねポケモン
スリープ
LV.10／HP50
● ポケモンカード第４弾ロケット団



特殊能力
●えんかくさいみん
この力は、自分の番ごとに1回使える。コインを投げて、「おもて」なら、相手の対戦ポケモンを「ねむり」状態にする。「うら」なら、自分の対戦ポケモンを「ねむり」状態にする。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ
●あくむ
相手を「ねむり」状態にする。

◆自分のバトル場のポケモンにワザが出せるぶんのエネルギーがついていない、そして逃げることもできない。そのようなときに、この「スリープ」の特殊能力［えんかくさいみん］を使ってみましょう。相手の攻撃が強くてどうしようもないときに動きを止めたり、バトル場にいる相手の特殊能力を消したりとさまざまな使い方があります。相手がねむり状態だと効果のあるワザ、たとえば「ゴースト（第１弾）」の「ゆめくい」との組み合わせはその代表格といえます。ポケモンチェックがあるとねむり状態から回復する可能性があるので、相手がねむり状態のときに効果のあるワザ、自分がねむり状態のときに使えるワザの前に使うのもよいでしょう。相手がねむるか自分がねむるかはコイントスしだいですので、かならずしも思った通りになるとはかぎりませんが。
◆この特殊能力［えんかくさいみん］で、自分の対戦ポケモンがねむり状態になると困る場合は、「なんでもなおし」などの回復できるトレーナーカードなどを用意しておくとよいでしょう。「カビゴン（ジャングル）」の特殊能力［めんえき］とのコンボもおもしろいでしょう。

たねポケモン

スリープ

LV.12／HP50

● ポケモンカード第１弾
● イントロパック



ワザ

●はたく
●あやしいひかり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

◆スリープの中では入門者にも使いやすいカードです。２つのワザの基本ダメージはどちらも10ダメージと高くはないのですが、使ってみるとかなりのくせものであることがわかるでしょう。
◆この「スリープ」には、相手の対戦ポケモンをこんらん状態にできるワザ「あやしいひかり」があります。こんらん状態は、特殊状態のなかでもとくにやっかいな状態です。マヒ状態は１回休みのようなもので、次の自分の番になれば回復します。ねむり状態もポケモンチェックでなおる可能性があります。どく状態はけっこうたいへんですが、ベンチに逃げれば消えます。こんらん状態のポケモンは、攻撃するときも、逃げるときも、何をするにもコイントスで表を出さなければいけないのです。コイントスで裏を出してしまうと、ワザを使うときには自分自身がダメージを受けますし、逃げようとしても失敗し、逃げるのに必要なぶんのエネルギーカードだけがトラッシュされます。やっかいな存在ですが、使う側にとってはたのもしいポケモンということになりますね。

たねポケモン

ナツメのスリープ

LV.15／HP50

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●あんじをかける
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このワザを受けた相手は、ワザを使えない。
●ずつき

◆ゲームの序盤から戦っていける「ナツメのスリープ」です。「あんじをかける」がエネルギー１個で使えるので、うまくいけば序盤から相手のワザを止めることができます。次の自分の番でもう１個エネルギーをつけて相手に攻撃されるまえに20ダメージを与えたいところです。相手の対戦ポケモンがエネルギーカードをつけていって、大きなダメージが出るワザに移れるかなというようなときに、そのワザを使えなくするのはものすごく効果があります。また、「ずつき」は無色２個エネルギーをつければ、すぐ使えます。流れにのって、ゲームの序盤をまず制することができるかもしれません。
◆ゲームの中盤以降の勝負どころでは、相手側のバトル場に大きなダメージを与えるポケモンが出ているときに、そのワザを使えなくできます。１つしかワザを持たないポケモンには最適ですよね。コイントスが必要なので、ここぞというときは「ナツメのＥＳＰ」をつけてでもとにかく相手のワザを止めにいくべきでしょう。あとは、「ナツメのスリーパー（ジム拡２）」に進化して次の展開を期待します。使いどころがむずかしいのですが、決まるとかなり強烈です。

たねポケモン

ナツメのスリープ

LV.18／HP50

● ポケモンジム第３弾ナツメ



ワザ

●エナジーサポート
自分の山札から「超」エネルギーカードを１枚選び出し、自分の控えポケモンにつける。その後、その山札をよく切る。
●マインドショック
このワザのダメージは、相手の「弱点・抵抗力」の影響を受けない。

◆超ポケモンだけの単色でデッキを組んだときに重宝する２つのワザを持っています。超ポケモンのなかでも、超抵抗を持っているポケモンに対抗できる数少ないポケモンです。与えるダメージがさほど大きいわけではありませんが、確実にダメージを与えていくことができます。
◆理想としては、ゲームのスタートにまず「ナツメのスリープ」をバトル場に出して、「エナジーサポート」を使います。そして自分のベンチの超ポケモンに超エネルギーカードをつけていきます。自分の控えの超ポケモンは、エネルギーのたくさん必要なワザを持っている「Ｒ団のミュウツー（ジム拡２）」や、HPが低くてバトル場で不安な「ゴース（第１弾）」などいろいろ考えられるでしょう。逃げるのにあまりエネルギーを必要としないため、控えのポケモンにエネルギーをつけたところで、倒れないうちにベンチにもどるというサポート的な戦い方もできるのが、この「ナツメのスリープ」のポイントです。

スリープから進化

スリーパー

LV.30／HP60

● 拡張シート第３弾緑版



特殊能力

●にんぎょうつかい

自分のバトル場にいる「ピッピ人形」は、このカードが持っているワザを使ってよい。ただし、そのワザに必要なエネルギーがこのカードについていなければならない。(「ピッピ人形」には、ワザに必要なエネルギーがついていなくてもかまわない)

ワザ

●マインドショック

このワザのダメージは、相手の「弱点･抵抗力」の影響を受けない。

◆この「スリーパー」は、「ピッピ人形」専用の特殊能力［にんぎょうつかい］を持っています。「ピッピ人形」が、この「スリーパー」のワザ「マインドショック」を使えるようになるのです。しかも「ピッピ人形」には、エネルギーカードはついていなくてもかまいませんが、この「スリーパー」に、「マインドショック」を使うために必要な超エネルギー２個をつけておく必要があります。「ピッピ人形」はきぜつしても相手プレイヤーはサイドカードが引けませんので、HPを考えることなくバトル場に出していけますね。

◆きぜつさせられてもこの番にどうしても相手にダメージを与えたいときや、攻めつつこの番をしのげば展開が変わるという場面で、「ピッピ人形」と［にんぎょうつかい］の組み合わせで相手にダメージを与えていきます。「ピッピ人形」の活躍の場が広がってきましたね。デッキには「ピッピ人形」を４枚入れて、さらに「リサイクル」や「ダウジングマシン」などを入れておくといいでしょう。もちろんピンチのときはこの「スリーパー」がバトル場で「マインドショック」を使うということもできます。

スリープから進化

スリーパー

LV.36／HP90

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●みらいよち

自分または相手の山札の上から、3枚のカードを見る。その後、その3枚を好きな順番に入れ替えて、もとの山札の上にもどす。

●ナイトヘッド

相手の控えポケモンを1匹選び、そのポケモンにも、「弱点･抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

◆「みらいよち」は、ワザの「ポケモン図鑑」です。トレーナーカードの「ポケモン図鑑」と大きく異なるところは、自分の山札ではなく、相手の山札を選んでもよいところです。３枚とはいえ、相手の引くカードをこちらの思い通りにできるのは、戦略としてかなり有効です。「パソコン通信」や「オーキドはかせ」など、山札を引いたり、山札から欲しいカードを取ってくるトレーナーカードを使うまえに、ちょっとでも山札を見られると便利ですよね。次の自分の番に引けたカードを「パソコン通信」で取りにいってしまったという経験はけっこうあるでしょう。相手がエネルギー不足のときに並べかえて、エネルギーカードが相手の手札に入るのをさらにおそくすることもできます。

◆「ナイトヘッド」は、相手の対戦ポケモンに30ダメージ、相手のベンチの控えポケモンを１匹選んで10ダメージですから、ダメージカウンターの多くのったポケモンがベンチにいる可能性の高い終盤では、かなり役に立つワザです。

スリープから進化

わるいスリーパー

LV.26／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●サイコパンチ

●ベンチをあやつる

相手プレイヤーに、相手の控えポケモンの数ぶんコインを投げさせ、「うら」が出た数×20のダメージ。(このワザのダメージは相手の「弱点･抵抗力」の影響を受けない)

◆ワザ「ベンチをあやつる」を効果的に使うには、いかに相手のベンチにポケモンを出させるかがポイントになってきます。いちばんかんたんなのはトレーナーカードの「たたきつけろ！挑戦状」で、すぐにベンチをいっぱいにすることができます。でも「わるいスリーパー」がいれば、相手プレイヤーはなかなか挑戦を受けてくれないでしょう。それなら「エリカの香水」を使って、強引に相手のベンチにたねポケモンを出させるという手もあります。

◆「ベンチをあやつる」のおもしろいところは、相手にコイントスをしてもらうところです。しかも裏の数×20ダメージですから、相手プレイヤーが自分の対戦ポケモンの運命をにぎるわけです。ベンチがすべてうまっているなら最高100ダメージです。攻撃力の低い超ポケモンのなかで、超エネルギー１個で20ダメージの「サイコパンチ」も魅力のあるワザです。

ナツメのスリープから進化
ナツメのスリーパー
LV.31／HP70
- ポケモンジム第３弾ナツメ
- ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ
●よみがえらせる
自分または相手のトラッシュから「たねポケモン」を１枚選び、持ち主のベンチに出す。その後、そのポケモンに、HPの半分（切りすて）のダメージカウンターをのせる。
●ふりこののろい
相手にのっているダメージカウンターの数ぶんコインを投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

◆「よみがえらせる」で、相手のトラッシュから、逃げるのに必要なエネルギーが多く、ワザにエネルギーのたくさんかかるHPの高いたねポケモンをベンチへ出させます。そして次の自分の番、「よみがえらせる」でベンチに出てきたポケモンをトレーナーカードの「突風」でバトル場に出させ、「ふりこののろい」で攻撃するのです。「よみがえらせる」で呼び出したポケモンには、すでにダメージカウンターがのっているので、「ふりこののろい」を使う相手としてはうってつけです。自分のベンチに「よみがえらせる」でポケモンを出したときには、ダメージを回復させてから使いたいものです。「ポケモンセンター」や「ポケモン回収」、「きずぐすり」など、回復手段を用意しておくといいでしょう。

バリヤード

たねポケモン
バリヤード
LV.20／HP50
- 拡張シート第１弾青版
- クイックスターターギフトパック

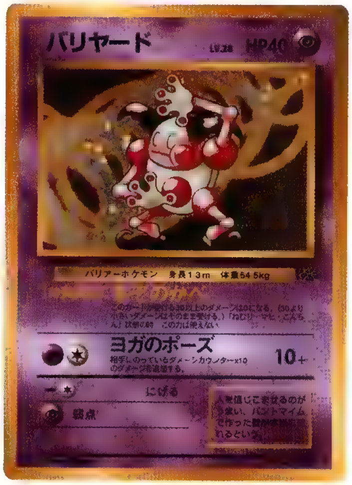


特殊能力
●ニュートラルダメージ
このカードがベンチにいるかぎり、おたがいの対戦ポケモンは、ダメージを受けるとき、「弱点・抵抗力」の影響を受けない。

ワザ
●ジャグリング
コインを4枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

◆特殊能力［ニュートラルダメージ］は、同じタイプのポケモンや、同じ弱点を持つポケモンを中心ににデッキを組んだ場合、強力なサポートになってくれます。相手の対戦ポケモンが抵抗力を持っている相手にはダメージがマイナス30されますので、なかなか攻めきれないものです。超ポケモンは全体的に与えるダメージが小さいので、抵抗力を持っているとダメージをまったく与えられないこともあります。とくによく使われる無色ポケモンには超抵抗を持っているものが多いので苦戦します。そのようなときに［ニュートラルダメージ］がいきてきます。［ニュートラルダメージ］を利用するためだけに、超エネルギーの入っていないデッキに入れることもありうるでしょう。
◆「ジャグリング」は、コイントスが４回もあります。相手にもいっしょに数えてもらいながら、楽しみながらワザを使いましょう。

たねポケモン
バリヤード
LV.28／HP40
- ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



特殊能力
●なぞのかべ
このカードがワザによってダメージを受けるとき、そのダメージが30以上なら、このカードはダメージを受けない。（ダメージ以外の効果は受ける）。ダメージを受けるとき、このカードがすでに「ねむり・マヒ・こんらん」状態だったなら、この力は、はたらかない。

ワザ
●ヨガのポーズ
相手にのっているダメージカウンター×10のダメージを追加する。

◆特殊能力［なぞのかべ］は、30以上のダメージは受けません。20ダメージ以下の攻撃をしないとダメージを与えられないのです。大きなダメージを与えるワザを持ったポケモンを相手にしたときがチャンスです。30以上のダメージを与えるワザしか持たない対戦ポケモンがバトル場に出てきたなら、まようことなくこの「バリヤード」をバトル場に出していきましょう。ただし、ねむり・マヒ・こんらん・どくなどの特殊状態や、「すなかけ」などのダメージ以外の効果は受けてしまうので注意しましょう。こんらん状態などのときにダメージを受けたら一撃で倒されてしまうこともあります。
◆相手の場のポケモンにダメージのたまってくる中盤以降で「ヨガのポーズ」を使うのもいい戦略です。

たねポケモン

ナツメのバリヤード

LV.20／HP50

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●てじな
自分の手札から最大3枚のカードを選び、自分の山札にもどす。その後、もどした数以下の枚数の「基本エネルギーカード」を山札から選び出し、相手プレイヤーに見せてから、自分の手札に加える。その後、その山札をよく切る。
●ピンタ

◆弱点である超ポケモンが相手でなければ、バトル場に出て戦うにはじゅうぶんな能力でしょう。エネルギー１個で使える「てじな」は、自分の手札を３枚まで山札にもどして、もどした数と同じ数の基本エネルギーカードを山札から持ってくることができます。多色デッキで、序盤どうしても欲しい色のエネルギーが出てこないということはよくあるでしょう。そんなときに「てじな」は理想的なワザです。「てじな」のワザ自体がエネルギーの色を問わないので超ポケモンのいない多色デッキのエネルギーサポートのために入れても活躍できます。
◆次の番にエネルギーをつけて「ピンタ」を使えるようになります。もちろん相手の様子を見てベンチにもどってしまうという手もありますよ。エネルギーが不足したときに、またバトル場に出ればよいのですから。

たねポケモン

ナツメのバリヤード

LV.30／HP60

● ポケモンジム第３弾ナツメ



ワザ

●マジックダーツ
相手の場にいるポケモンを1匹選ぶ。コインを3枚投げ、「おもて」の数×10のダメージを、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、与える。

◆ワザは「マジックダーツ」ひとつだけ。「マジックダーツ」さえ使いこなすことができれば、このカードを使いこなせることになりますね。相手の控えポケモンをねらって攻撃することを考えたデッキで、最後の仕上げにマジックをお見せしましょう、という余裕のある感じで登場したいですね。「ナツメのユンゲラー（ジム拡２）」の「ライフダウン」が成功したあとの最後の一撃を与えるためにかわってバトル場に出るということも考えられます。HPが60もあるので安心してバトル場に出せるポケモンです。相手の場にいるポケモン１匹を選ぶのですから、もちろんバトル場のポケモンでもかまいません。相手に「バリヤード（ジャングル）」がいて特殊能力［なぞのかべ］に手こずっていたら、「マジックダーツ」を使ってみましょうか。もちろんコイントス判定で全部表を出しちゃダメですよ。30ダメージになってしまい［なぞのかべ］でふせがれてしまいますから。

たねポケモン

ルージュラ

LV.18／HP50

● 拡張シート第２弾赤版
● クイックスターターギフトパック



ワザ

●れいとうパンチ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●コールドブレス
コインを投げて「おもて」なら、相手を「ねむり」状態にする。

◆この「ルージュラ」は、超ポケモンなのにワザでは水エネルギーしか必要としないめずらしい「ルージュラ」です。２つのワザにはそれぞれマヒ状態とねむり状態にする効果がついています。両方ともコイントスで表を出せば相手を特殊状態にできます。ワザを使うのにエネルギーも少なくてすみますし、バランスのよいポケモンです。超と水との混合デッキよりも、水の単色デッキに入れて活躍させたほうがよいかもしれません。「なみのりピカチュウ」も入れて、水エネルギーだけを使う３色のデッキも可能です。弱点をカバーできるので使い方によってはかなり強いデッキになります。
◆またニョロボンのデッキに入れるのもよいかもしれません。ニョロボンの弱点は草ポケモンですが、なかには超ポケモンが弱点のものもけっこういます。相手がニョロボンの弱点をついてきても、この「ルージュラ」を出せば逆に相手の弱点をつき返せるかもしれません。

たねポケモン
ルージュラ
LV.22／HP60
● プロモーションカード
小学館「月刊コロコロコミック98年4月号」おまけカード



◆この「ルージュラ」は、必要なエネルギーの異なる２つのタイプのワザを持っています。超エネルギーで使える「あくまののろい」と、水エネルギーで使える「つららパンチ」です。
◆とくに注目したいのは「あくまののろい」です。「あくまののろい」は他のポケモンにはないふしぎなワザで、相手の対戦ポケモンに「のろいマーカー」というマーカーをのせます。のろいマーカーをのせられたポケモンは、なんと弱点のポケモンからワザを受けたときに、ダメージが４倍になってしまうのです。相手が超を弱点とする超ポケモンだったら、「つららパンチ」でも相手を倒せるかもしれません。10ダメージが40ダメージにもなるのですから。
◆でも「あくまののろい」を効果的に使うなら、攻撃は他のポケモンにかわってもらったほうがよいかもしれません。交代するポケモンの色と相手側との関係をよく考えておく必要もあるでしょう。デッキの組み方でひと工夫ほしいところですね。

ワザ
●あくまののろい
コインを投げて「おもて」なら、相手に「のろいマーカー」をのせる。「のろいマーカー」をのせているポケモンは、「弱点」のタイプのポケモンからワザのダメージを受けるとき、「弱点」の計算を「×2」ではなく、「×4」でおこなう。(「のろいマーカー」が2つ以上のっていても、効果は同じ)
●つららパンチ

たねポケモン
ルージュラ
LV.23／HP70
● ポケモンカード第１弾



◆相手にのっているダメージカウンターが多ければ多いほど、ダメージが大きくなる「ヨガのポーズ」が特徴的な「ルージュラ」です。相手にダメージがのっていなくても、どんどんこのワザを使っていきましょう。まず20ダメージを相手に与えます。次の番にもう一度「ヨガのポーズ」をすると今度は40ダメージを相手に与えて、計60ダメージになります。もし３回めが攻撃できたら、計140ダメージも相手に与えることができるのです。
◆HPが高いので、超エネルギー１個で使える「おうふくびんた」をつかいながら育てていくことができますが、「ヨガのポーズ」を主力に使うのなら、ベンチで育てて、準備ができたところで相手のベンチにいるダメージカウンターののっているポケモンを「突風」などで呼び出してからバトル場に出ましょう。強烈な一撃を相手に与えることができます。対戦ポケモンが超抵抗力を持たないポケモンだったら、そのポケモンのHPの半分よりも多くダメージカウンターがのっていたらきぜつさせることができるでしょう。

ワザ
●おうふくびんた
コインを2枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。
●ヨガのポーズ
相手にのっているダメージカウンター×10のダメージを追加する。

たねポケモン
ルージュラ
LV.27／HP70
● イントロパック



◆HPの高さや、簡単なワザ、必要なエネルギーの少なさなど、使いやすさがポイントの「ルージュラ」です。ワザは第１弾の「ルージュラ」と同じように「おうふくビンタ」を持っています。エネルギーは倍の２個必要ですが、そのぶん与えるダメージも倍になっています。確実性には欠けますが思い切って使ってみましょう。
◆もうひとつのワザ「はたく」は、エネルギーの色を問いませんので、すぐに使っていくことができます。超ポケモン中心のデッキのなかにサブで入れておくのもよいでしょうし、多色デッキでも使いやすいポケモンです。デッキに余裕があって、もう少したねポケモンを入れておきたいなと思ったときに入れてみてはどうでしょう。使いやすく、まようことなくワザを使っていけます。

ワザ
●はたく
●おうふくビンタ
コインを2枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

たねポケモン

ナツメのルージュラ

LV.20／HP60

● ポケモンジム第３弾ナツメ



◆キッスをしてダメージを与えてしまうというシチュエーションがおもしろいですね。ルージュラならではの２つのワザを持っています。「おやすみのキッス」と「めざめのキッス」はまったく逆の効果があるワザなので、連携としては多少使いにくい感じもしますが、ダメージのみのワザと割り切って考えてしまうことで問題は解決します。効果をうまく使っていきたい場合は、「おやすみのキッス」だけを使っていくなどしてもよいでしょう。ダメージ量は少ないとはいえ、毎回必ずねむり状態にされてしまうのですから相手にとってはたまりません。とくに序盤のバトルではかなりの効果を発揮することでしょう。

◆「めざめのキッス」は、相手が「ヤドラン（緑版）」の「おおいびき」のようにねむり状態のときにだけ使えるワザを使おうとしていた場合に効果がいきてきます。そのときに「おやすみのキッス」を使ってしまうと逆効果になってしまうので注意してくださいね。

ワザ

●おやすみのキッス
相手を「ねむり」状態にする。
●めざめのキッス
相手を「ねむり」状態から回復させる。

たねポケモン

ナツメのルージュラ

LV.21／HP60

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆この「ナツメのルージュラ」はふしぎなワザ「よいおこない」を持っています。相手の場にダメージカウンターがのっているポケモンがいないと「よいおこない」の効果はありませんので、ゲーム中盤以降からの登場がよいでしょう。ダメージカウンターがのっているとワザが強くなる「いかり」のようなワザを持っているポケモンから、親切にダメージを取ってあげるような戦略的な使い方もできますが、主な目的は、カードを引くことです。思い切って相手のダメージを回復してあげて、カードを引いていきましょう。

◆「だきつく」は、次の相手の番だけ、相手を逃げられなくする効果があります。効果的にポケモンを「突風」で呼んできて「だきつく」で逃げられなくして、20ダメージを与えていきましょう。「突風」で呼ぶ相手は、超を弱点としているポケモンでもよいでしょうし、逃げるためのエネルギーが少なくてすむポケモンでも足止めすることができます。

ワザ

●よいおこない
相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンにのっているダメージカウンターを、好きなだけとりのぞく。とりのぞいた数ぶんのカードを自分の山札から引いて、手札に加える。
●だきつく
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このワザを受けた相手は「にげる」ことができない。

たねポケモン

ミュウツー

LV.30／HP60

● プロモーションカード
次世代ワールドホビーフェア特別限定拡張シート



◆超エネルギー１個で使える「エナジーコントロール」は、うまくいけば相手についているエネルギーカードをはがすことができます。しかし、はがしたエネルギーカードは相手の場のポケモンにつけかえなくてはいけません。つけかえるポケモンは自由に選べますので、トレーナーカードの「エネルギー・リムーブ」に匹敵する効果が出ることもあります。くれぐれも、相手に有利にならないように使いたいところです。

◆「テレキネシス」は「弱点・抵抗力」に関係ないばかりか、ベンチのポケモンを選んでダメージを与えることができますので、ゲーム全体を通して使っていくことができるワザです。たとえ超ポケモンに対して抵抗力を持つポケモンが出てきても、何の問題もなくダメージを与えられますし、また、ベンチのポケモンに必ず30ダメージを与えられるため、相手もうかつにポケモンをベンチに出すことができなくなってしまうでしょう。

ワザ

●エナジーコントロール
コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。相手の場の「基本エネルギーカード」を1枚選んではがす。その後、相手の場にいるポケモンを1匹選び、はがしたエネルギーをそのポケモンにつける。（相手に控えポケモンがいないとき、このワザは失敗する）
●テレキネシス
相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、30ダメージ。

たねポケモン

ミュウツー

LV.53／HP60

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●サイコキネシス

相手についている「エネルギーカード」の数×10のダメージを追加する。

●バリアー

自分についている「超」エネルギーカードを1枚トラッシュする。次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。トラッシュできないとき、このワザの効果はなくなる。

◆「ミュウツー」の持つワザは、ものすごく大きなダメージを与えられるかもしれない攻めの「サイコキネシス」と、永遠にダメージを受けなくてすむかもしれない究極の守りの「バリアー」の２つです。

◆「バリアー」で前半から超エネルギーをトラッシュし続けて、相手の山札切れを待つというのは、ちょっとむずかしい戦略ですが、可能性としてはじゅうぶん考えることができます。

◆相手のデッキの特徴をよく見さだめて、２つのワザを使いわけましょう。相手がたくさんエネルギーカードをつけるポケモンのデッキだったら、エネルギーがついたころをみはからって登場して「サイコキネシス」。山札をガンガン引くデッキだったら、後半まで超エネルギーをためておいて、いけるなというところで登場して最後まで「バリアー」でおさえきる。どちらにしろ決まったらカッコイイですよ。あなたの腕の見せどころです。必要な場面でバトル場に登場して、またベンチにもどり次のチャンスを待つ、というスタイルをとりたいですよね。逃げるのにはエネルギーが３個も必要ですから、「ポケモンいれかえ」があったほうがよいでしょう。

たねポケモン

ミュウツー

LV.54／HP80

● 拡張シート第１弾青版

● クイックスターターギフトパック



ワザ

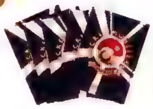
●サイコクラッシュ

相手の場にいるポケモンについている「超」エネルギーカードの数×10のダメージ。

●ちょうねんりき

◆エネルギーを１個つければ「サイコクラッシュ」が使えますが、相手に超エネルギーカードがついていないとダメージを与えられません。条件のあるワザですが、相手が超ポケモンだと、ほとんどの超ポケモンが超を弱点にしていますから、かなりのダメージを相手に与えることが期待できます。

◆もう１つのワザ「ちょうねんりき」はエネルギー３個で50ものダメージを与えますから、ベンチで育ててでも、絶対に使いたいワザです。HPも高いのでワザが使えるようになったら、どんどんバトル場に出していって活躍させることができるでしょう。50ダメージは２回攻撃できたらほとんどのポケモンがきぜつする量のダメージですから、勝負を決めにいくにはピッタリのポケモンです。



カードマスター ビリビリデッキ

クリーチャーズ・カードゲーム制作室★高橋伸哉さん

● ゲームボーイ版『ポケモンカードGB』に登場するエレキクラブマスターのタカハシがそうであるように、カードマスタータカハシも雷ポケモン中心のデッキを使っている。うそだと思うかもしれないけど、本当にそうなんだ。

『ポケモンカードGB』ではコイルやレアコイルでとにかくじばくする、「じばくでビリビリデッキ」だったけど、このカードマスタービリビリデッキは、ビリリダマがメイン。一見メインに見えるサンダーやエレブーは、実はビリリダマをサポートするために入れてある。隠されたビリリダマの強さを、みんなにも気づいてほしいな。そう、以前にビリリダマの強さをみんなに知ってもらおうと思って雷ポケモンデッキを作ったところから、僕＝雷ポケモンデッキのイメージができたっていう話も……。キミとイベントなどで対戦する機会があったら、このデッキでお相手するかもよ！



たかはしのぶちか

●ポケモンカード　16枚

ビリリダマ LV.8 ……… 4枚
マルマイン LV.40 ……… 3枚
エレブー LV.35 ……… 4枚
サンダー LV.28 ……… 3枚
プテラ LV 28 ……… 2枚

●トレーナーカード　23枚

ポケモンいれかえ ……… 3枚
オーキドはかせ ……… 3枚
ポケモン交換おじさん ……… 2枚
パソコン通信 ……… 3枚
ダウンジングマシーン ……… 3枚
なにかの化石 ……… 3枚
夜の廃品回収 ……… 2枚
リムーブ禁止ジム ……… 2枚
イマクニ? ……… 2枚

●エネルギーカード　21枚

雷エネルギー ……… 15枚
無色2個エネルギー ……… 4枚
なんでもなおし配合エネルギー ……… 2枚

デッキ拝見

たねポケモン
ミュウツー
LV.60／HP70
● プロモーションカード
小学館「ポケットモンスターファンブック」おまけカード



ワザ
●エネルギーきゅうしゅう
自分のトラッシュから、「エネルギーカード」を最大2枚選び出し、自分につける。
●サイコバーン

◆まずは超エネルギーカードを１枚つけて「エネルギーきゅうしゅう」、トラッシュから２枚エネルギーカードを自分につけて、次の自分の番で「サイコバーン」を使う。これで40ダメージを相手に与えることができます。40ダメージというのは続けて与えていくワザとしてはけっこう強烈なダメージ量です。
◆ゲームがはじまってすぐに「ミュウツー」をバトル場に出して「エネルギーきゅうしゅう」を使いたければ、ワザを使うまえにエネルギーカードをトラッシュに置く工夫が必要です。「オーキドはかせ」や「パソコン通信」などを使ったときにトラッシュするカードの中に、超エネルギーカードを入れたりするのもひとつの手です。うまくいけばすぐに「サイコバーン」が使える準備がととのいます。
◆「マチス」を使っていきなり「ミュウツー」をバトル場に出し、エネルギーカードをつけて「エネルギーきゅうしゅう」、次の番で「サイコバーン」をすることもできます。とくにバトル場のポケモンが逃げるのに必要なエネルギーが多い場合や、特殊状態になっている場合にミュウツーを手札から突然登場させると、相手もびっくりするでしょうね。

たねポケモン
ミュウツー
LV.60／HP70
● プロモーションカード
小学館「月刊コロコロコミック97年6月号」おまけカード



ワザ
●エネルギーきゅうしゅう
自分のトラッシュから、「エネルギーカード」を最大2枚選び出し、自分につける。
●サイコバーン

◁上記のカードのイラストちがい

たねポケモン
ミュウツー
LV.67／HP80
● 拡張シート第３弾緑版



ワザ
●かんぜんかいふく
自分についている「エネルギーカード」を、すべてトラッシュする。その後、自分にのっているダメージカウンターやマーカーをすべてとりのぞき、「どく・こんらん」状態のすべてからも回復させる。
●サイコブラスト
コインを投げて「おもて」なら、相手についている「エネルギーカード」を1枚選び、トラッシュする。

◆「かんぜんかいふく」は、自分自身がかかっている特殊効果も、のっているダメージもマーカーもすべて消えるので、本当に完全な回復のワザです。しかし、エネルギーもすべて失ってしまいますので、次の番に逃げることもワザを使うこともできなくなってしまいます。用心のために「ポケモンいれかえ」などを使えるように準備しておきましょう。
◆「サイコブラスト」は、エネルギー３個で30ダメージを与えることができますが、コイントス表で相手の対戦ポケモンについているエネルギーカードを１枚選んでトラッシュできます。トラッシュするのはどんなエネルギーカードでもかまいませんので、多色デッキ相手なら、ほぼまちがいなくエネルギー不足にすることができます。相手側の攻撃がなければ30ダメージを重ねていって、大きなポケモンをきぜつさせることも夢ではありません。

たねポケモン

R団のミュウツー

LV.35／HP70

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●チェンジダメージ
コインを投げて「おもて」なら、自分にのっているダメージカウンターすべてと、相手にのっているダメージカウンターすべてを、とり替える。
●さいみんはどう
コインを投げて「おもて」なら、相手を「ねむり」状態にする。
●サイコバーン

◆他に類を見ない、３つの強力なワザを持ったポケモンです。のっているダメージカウンターを交換してしまう「チェンジダメージ」、20ダメージに加えてコイントスで表を出せば相手をねむり状態にする「さいみんはどう」。一気に60ダメージを与える「サイコバーン」。ワザに使うエネルギーの数は、それぞれ１個、２個、４個とバランスよくなっています。とくに超エネルギー１個で使える「チェンジダメージ」は、他のワザが使えるようになるまでのつなぎとして使うにはかなり強力です。「チェンジダメージ」は、相手に「ディフェンダー」がついていても関係ありません。自分だけにダメージカウンターがのっていれば、「ポケモンセンター」を使ったかのように回復することができます。
◆特殊能力［サイコリンク］を持った「ナツメのフーディン（ジム拡２）」と相性のよいポケモンで、ベンチに置いておくだけでもじゅうぶん役に立ちます。

たねポケモン

ミュウ

LV.5／HP30

● サザンアイランド／レインボーアイランド



ワザ

●レインボーウェーブ
自分についている「基本エネルギーカード」の「色（タイプ）」から、１つを選ぶ。相手と相手の控えポケモンのうち、選んだエネルギーと同じ「色（タイプ）」のポケモン全員に、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ20ダメージ。

◆ミュウの中では最もHPの低い30です。バトル場で戦うには不安がありますが、「レインボーウェーブ」を持っているので、ぜひバトル場で活躍させたいですよね。
◆デッキの組み方はかなり特殊なものになるでしょう。いろんな色のエネルギーカードを入れておき、「エネルギー転送」で必要な色のエネルギーカードを引いてきて「ミュウ」につけます。そして「レインボーウェーブ」を使います。ワザが決まると選んだ色のポケモンそれぞれに20ダメージです。逃げるのにエネルギーも必要ないので、中盤以降でも相手側の攻撃力を見て、「ディフェンダー」をはってバトル場に出て「レインボーウェーブ」を使いましょう。勝ち負けよりもワザを披露するためにデッキを組むのが楽しいですよ。「レインボーウェーブ」ファンデッキ。あなたも工夫して作ってみてはいかがですか。ワザの記述に基本エネルギーカードと書かれているので「レインボーエネルギーカード」を、選ぶエネルギーカードとして使うことはできません。

たねポケモン

ミュウ

LV.8／HP40

● プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック97年2月号」おまけカード
JR「スタンプラリー」スペシャルカード



特殊能力

●ニュートラルシールド
このカードは、相手の「進化ポケモン」からの、ワザによるダメージや効果を受けない。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は、はたらかない。

ワザ

●ねんりき
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆この「ミュウ」を活躍させたい場面は、相手側が進化ポケモンを中心にしたデッキでバトルしていて、中盤以降で進化ポケモンが出そろったところでしょう。強い進化ポケモンが相手のバトル場に立ちふさがっている場面が理想です。特殊能力［ニュートラルシールド］は、進化ポケモンからのワザによるダメージも効果もいっさい受けませんので、進化ポケモンの攻撃をほぼ完全に封じることができます。そうして相手の攻撃を止めている間に、ベンチのポケモンを育てて反撃の準備をととのえましょう。強い進化ポケモンの攻撃を止められず、次のポケモンを育てられないときの救いの神です。

たねポケモン

ミュウ

LV.23／HP50

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●サイコウェーブ
相手についている「エネルギーカード」の数×10のダメージ。

●たいかビーム
自分または相手の場にいる「進化ポケモン」を1匹選ぶ。そのポケモンについている「進化カード」を上から1枚はがして、持ち主の手札にもどし、そのポケモンを「退化」させる。

◆「ミュウ」のワザはどちらも、バトルの形勢を一気にかえる、戦略的な使い方ができます。「サイコウェーブ」は、相手の対戦ポケモンにエネルギーカードがついていればいるほど、ダメージが大きくなります。相手プレイヤーがたくさんエネルギーカードをつけてバトルしようとしている場面が使いどころです。大ダメージを出せるワザにあと１枚、というようなときに「突風」で呼び出して「サイコウェーブ」を使うのが理想でしょう。

◆「たいかビーム」は、さらに戦略的に使えます。ダメージカウンターののっている進化ポケモンを退化させてきぜつさせることも可能ですし、「ポケモン育て屋さん」を使ってたねポケモンから一気に２進化させたポケモンをたねポケモンにもどして、しばらく進化を止めることもできます。相手のベンチのポケモンにも自分のベンチのポケモンにも使えるので、いろいろ役だててください。「キョウのスピアー（ジム拡２）」の「ひっさつばり」のように、場に出て１度しか使えないワザを持っている進化ポケモンを、いったん手札にもどすというような有効な使い方もできます。

たねポケモン

ミュウ

LV.25／HP50

● プロモーションカード

次世代ワールドホビーフェア特別限定拡張シート



ワザ

●はたく

●サイコデュープ
相手の場にいるポケモンのワザから1つを選び、それを自分のワザとして使う。この「サイコデュープ」に必要なエネルギーに加えて、その選んだワザに必要なエネルギーが、このカードについていないとき、このワザは失敗する。

◆「サイコデュープ」は、相手の対戦ポケモンだけでなく、相手の控えポケモンのワザまで選べるすごいワザです。ワザを使うためには、「サイコデュープ」を使うための超エネルギー１個に加えて、使いたいワザに必要なエネルギーカードがついていることが条件です。たとえば「エビワラー（第１弾）」の「ジャブ」を使いたいなら闘エネルギーが１個必要です。また「ナツメのユンゲラー（ジム拡２）」の「ライフダウン」を使うときは超エネルギーが１個必要なので、「サイコデュープ」に必要なぶんとあわせて超エネルギーが２個必要です。

◆「レインボーエネルギー」を使えば、多くのワザに対応できるかもしれません。いろいろ工夫をこらしながら、「サイコデュープ」を使って攻撃することに挑戦してみてください。「サイコデュープ」を使いこなせたら、対戦相手もきっと感心するでしょう。

??????

???

????

● プロモーションカード

映画「幻のポケモン ルギア爆誕」パンフレットおまけカード

◆すべてが謎につつまれているカード。一説によれば、はるか昔のポケモンの姿が描かれているという。記号や文字らしきものは、すべて意味を持っているらしいのだが…。



左から、表（初版）、表（第2版）、裏

ヤドンから進化

ヤドキング

LV.36／HP70

● サザンアイランド／トロピカルアイランド



◆逃げるのに必要なエネルギーが多いのがちょっと気にかかりますが、ワザは2つともユニークで戦略的です。

◆超エネルギー1個で使える「ひらめく」。コイントスが必要ですが、表が出れば山札から好きなトレーナーカードを1枚手札に加えることができます。使いたいトレーナーカードはなかなか思うように手札に入ってくれないのがふつうでしょうから、好きなトレーナーカードを持ってこられるというのは、対戦するうえでとても有利なことです。ゲームのなるべくはやい段階で使いたいワザですね。

◆エネルギー2個で「サイコキネシス」が使えます。基本ダメージ10に加えて、相手の対戦ポケモンについているエネルギーカードの数×10ダメージを与えることができます。HP70でバトル場でも余裕がありますが、両方のワザとも、ここぞというときにバトル場に出ていって使いたい感じがしますね。活躍できる場面に登場して、あぶなくなったら「ポケモンいれかえ」などを使ってベンチにまたもどりましょう。

ワザ

●ひらめく
コインを投げて「おもて」なら、自分の山札から「トレーナーカード」1枚を選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

●サイコキネシス
相手についている「エネルギーカード」の数×10のダメージを追加する。

ヤドンから進化

ハマちゃんのヤドキング

LV.33／HP70

● プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック99年9月号」おまけカード



◆ヤドンからの1進化形です。味のあるイラストが特徴の「ハマちゃんのヤドキング」。イラストを描いたのは、映画でヤドキングの声を担当していた、ダウンタウンのハマちゃんこと浜田雅功さんです。

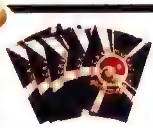
◆ワザのおもしろさもエネルギーに対する効率も、70というHPもなかなか優秀なヤドキングです。「こまったなぁ」は、超エネルギー1個で、「こまったなぁ」と3回つぶやくだけで、自分自身と相手の対戦ポケモンを確実にこんらん状態にします。戦略的にもどんどん使ってみたいのですが、自分もこんらん状態になるのがちょっと困りものですね。こちら側は、「なんでもなおし」で回復しましょう。

◆「どつく」はエネルギー2個で20ダメージ。「こまったなぁ」で相手の対戦ポケモンをこんらん状態にすれば、じゅうぶん苦しめることができます。もちろん使うときは「ええのかなぁ」と3回つぶやきましょう。

ワザ

●こまったなぁ
「こまったなぁ」と3回つぶやかないとこのワザは使えない。自分と相手は「こんらん」状態になる。

●どつく
「ええのかなぁ」と3回つぶやかないとこのワザは使えない。



逆恨みデッキ

ゲームフリーク／プログラマー・プランナー★森本茂樹さん

● その名のとおり、自分から「ラッキー」の「すてみタックル」や、「マルマイン」の[エネエネ]できぜつしておいて、「ゴースト」の「おんねん」で相手を逆恨みするというデッキです。序盤は、「ラッキー」に無色2個エネルギーと[エネエネ]した「マルマイン」をつけて、どんどんおたがいのサイドカードを引いて、後半は「ゴースト」が大活躍するというしくみです。カードの回転をよくするように作ってあるので、序盤からガンガン「すてみタックル」できます。「バリヤード」を入れたのは、「ラッキー」が「すてみタックル」した後、「エビワラー」の「ジャブ」1発などで倒されないように。ただ、ガンガン攻めているように見えて、実はおたがいのサイドカードを引いているだけなので、いざ「ゴースト」を出陣させようと思った頃に、ひょこっと負けてしまったりすることがあるモロいデッキでもあります(笑)。



もりもとしげき

●ポケモンカード　20枚

ビリリダマ LV.13	4枚
マルマイン LV.40	3枚
ゴース LV.13	2枚
ゴース LV.17	2枚
ゴースト LV.25	3枚
バリヤード LV.20	2枚
ラッキー LV.55	4枚

●トレーナーカード　27枚

マサキ	4枚
突風	2枚
オーキドはかせ	4枚
ディフェンダー	2枚
エネルギー回収	1枚
パソコン通信	4枚
ダウジングマシーン	2枚
ポケモン回収	1枚
エネルギー転送	1枚
まきちらせ！ベトベトガス	1枚
夜の廃品回収	2枚
カスミのいかり	2枚
リムーブ禁止ジム	1枚

●エネルギーカード　13枚

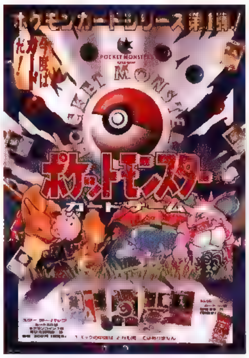
雷エネルギー	3枚
超エネルギー	3枚
無色2個エネルギー	4枚
レインボーエネルギー	2枚
なんでもなおし配合エネルギー	1枚

デッキ拝見

O F F I C I A L P O S T E R S

公式ポスター

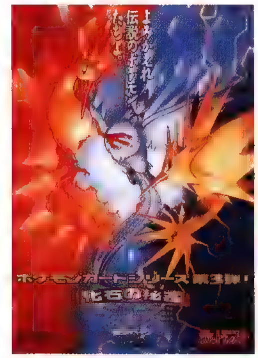
新シリーズが発売されるたびに、プロモーション（宣伝）用に制作されるポスター。ファンには公式イベントや「ゲットGETポイントシステム」の賞品としてプレゼントされている。手に入れたい人は、ぜひチャレンジしてみよう。



第1弾★'96年10月
デザイン／ミルキィ・イソベ　イラスト／有田満弘



ポケモンジャングル★'97年3月
デザイン／ミルキィ・イソベ　イラスト／有田満弘



化石の秘密★'97年6月
デザイン／ミルキィ・イソベ　イラスト／有田満弘



ロケット団★'97年11月
デザイン／ミルキィ・イソベ　イラスト／杉森建



ポケモンジムシリーズ第1弾★'98年4月
デザイン／ミルキィ・イソベ　イラスト／杉森建



ポケモンジムシリーズ第2弾★'98年7月
デザイン／ミルキィ・イソベ　イラスト／杉森建



ジム拡張第1弾 リーダーズスタジアム★'98年10月
デザイン／ミルキィ・イソベ　イラスト／杉森建



ポケモンジムシリーズ第3弾★'99年2月
デザイン／ミルキィ・イソベ　イラスト／杉森建



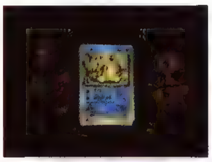
ジム拡張★2 闇からの挑戦★'99年6月
デザイン／ミルキィ・イソベ　イラスト／杉森建

T E L E V I S I O N　C O M M E R C I A L

テレビコマーシャル

「ポケモンカードで遊びてー」。ポケモンカードの面白さをホンの数十秒にギュッとつめこんだテレビコマーシャル、キミは全部おぼえてる？
大ヒット曲『ポケモン言えるかな？』もここから飛び出した。

ポケットモンスターカードゲーム編 赤ver.




「♪ピカチュウ/カイリュー/ヤドラン/ピジョン」。『ポケモン言えるかな？』のリズムにのって、ポケモンカードが次々に登場する。「ポケモンカードで遊びてー」。

◆シリーズ作品／「第1弾」「ポケモンジャングル」「化石の秘密」
◆放送時期／'97年4月～

ポケットモンスターカードゲーム編 青ver.




「♪サイホーン/マタドガス/フシギソウ/カメックス」。『ポケモン言えるかな？』3番の歌詞にあわせて、カードが登場。少年たちの衣装がブルーに。

◆シリーズ作品／「ロケット団」
◆放送時期／'97年11月～

とりかえっこプリーズ編




「♪プリーズ　プリーズ　交換しましょう」。スーパーユニット・スズキサンが歌う『とりかえっこプリーズ』にあわせ、3人組がトレーディングする。

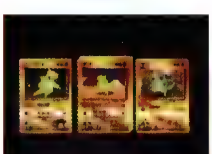
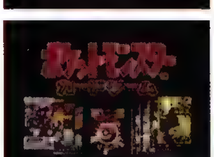
◆シリーズ作品／ポケモンジム「タケシ」「カスミ」、「マチス」「エリカ」
◆放送時期／'98年1月～

「とりかえっこプリーズ編」は、交換するカードが異なるバージョンが数多く制作された。はじめのうちはきちんと交換できているのだが、しだいに「うちのママ」や「うちのポチ」の写真が登場し、ギャグがエスカレート。交換はどんどん「けつれつ」していく。





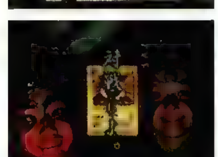
ポケットモンスターカードゲーム編 青ver.2

「♪オニスズメ/サンド/パラセクト」。『ポケモン言えるかな？』3番の歌詞にあわせて、拡張シートやポケモンジムなど、いろいろなシリーズのカードが登場。

◆シリーズ作品／
「第1弾」～「リーダーズスタジアム」
◆放送時期／'98年9月～

ポケットモンスターカードゲーム かてるかな編

「♪でんげき/ハリケーン/じたばた/テレポート」。新CMソング『ポケモンかてるかな？』にあわせ、光輝く対戦テーブルに向かう少年たちが叫ぶ。「対戦しようぜ」。

◆シリーズ作品／
ポケモンジム「ナツメ」「カツラ」
ジム拡張★2「闇からの挑戦」
◆放送時期／'99年1月～



シングルCD『ポケットモンスター』
CMソング『ポケモン言えるかな？』収録



シングルCD『とりかえっこプリーズ』
CMソング『とりかえっこプリーズ』収録

■闘ポケモンは、他タイプと比較してHPの平均値が高めであり、大きなダメージを安定して与えるワザを使うことができます。「ワンリキー」の「けたぐり」のように、ワザに必要なエネルギーが少ないワザもありますが、平均的にはワザを使えるようになるまで時間がかかります。エネルギーがついてしまえば、ダメージが強力なだけに次々と相手のポケモンをきぜつさせることができるでしょう。どのデッキにも入れやすい無色ポケモン(ノーマル系)の弱点となるタイプであることも見逃せません。

■闘ポケモンは、弱点と抵抗力の関係が複雑にからみあうので、デッキを組む場合には注意が必要です。闘ポケモンに対する抵抗力を持っているポケモン、闘ポケモンを弱点とするポケモン、それぞれ多くいることを考えて、「ポケモンいれかえ」や「突風」を組み合わせたり、「抵抗力低下ジム」で抵抗力の数値を変更したりする必要があるでしょう。

■弱点・抵抗力

闘ポケモンをさらに分類すると、かくとう系、じめん系、いわ系に分けることができます。それぞれ異なる弱点と抵抗力をもっています。

			代表的なポケモン
◆かくとう系	弱点	抵抗力	「エビワラー」
◆じめん系	弱点	抵抗力	「サンド」
◆いわ系	弱点	抵抗力	「イワーク」
◆いわ系	弱点	抵抗力	「プテラ」

■進化チャート

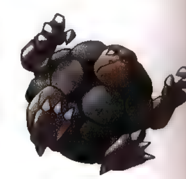
たねポケモン	1進化ポケモン	2進化ポケモン
サンド	サンドパン	
ディグダ	ダグトリオ	
	わるいダグトリオ	
マンキー	オコリザル	
	わるいオコリザル	
ワンリキー	ゴーリキー	カイリキー
	わるいゴーリキー	わるいカイリキー
イシツブテ	ゴローン	ゴローニャ
カラカラ	ガラガラ	
サイホーン	サイドン	
なにかの化石	カブト	カブトプス
	プテラ	

★ジムシリーズ

たねポケモン	1進化ポケモン	2進化ポケモン
タケシのサンド	タケシのサンドパン	
タケシのディグダ	タケシのダグトリオ	
タケシのマンキー	タケシのオコリザル	
タケシのイシツブテ	タケシのゴローン	タケシのゴローニャ
タケシのサイホーン	タケシのサイドン	
サカキのワンリキー	サカキのゴーリキー	サカキのカイリキー

■進化しないたねポケモン

- イワーク
- サワムラー
- エビワラー

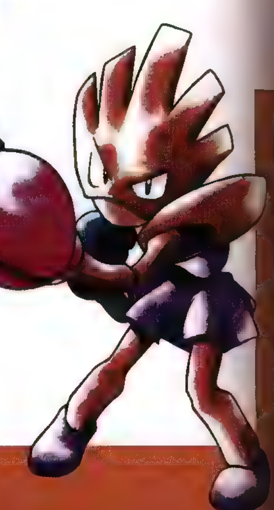


★ジムシリーズ

- タケシのイワーク
- R団のエビワラー
- カツラのマンキー
- カツラのサイホーン









たねポケモン

サンド

LV.12／HP40

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●すなかけ
次の相手の番、このワザを受けた相手は、ワザを使うときにコインを投げ、「うら」なら、そのワザは失敗する。

◆サンドは、雷ポケモンに対する抵抗力を持っています。雷ポケモンのほとんどが闘ポケモンを弱点としているので、雷ポケモンに対しては、ほぼ一方的に強いポケモンといえます。

◆「すなかけ」は、とてもサンドらしいワザです。砂をかけられた相手のポケモンは目が見えなくなって、ワザが当たりにくくなってしまうといったところでしょうか。「すなかけ」を受けた相手の対戦ポケモンは、次の自分の番にワザを使うとき、ワザが成功するか失敗するかのコイントスが必要になります。コイントスの結果が表なら、ワザはふつうのときと同じように使うことができますが、裏ならワザは失敗してしまいます。ワザが失敗すると自分の番が終わってしまいます。この効果は、特殊状態のどく・ねむり・マヒ・こんらん以外の持続する効果なので「なんでもなおし」では回復できません。いったんベンチにもどすか、進化させるかしないと「すなかけ」の効果は消えないのです。

たねポケモン

サンド

LV.15／HP40

● 拡張シート第２弾赤版
● クイックスターターギフトパック



ワザ

●どくばり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。
●スピードスター
このワザのダメージは、相手の「弱点・抵抗力・特殊能力・その他の効果」の影響を受けない。

◆サンド、サンドパンの特徴は、特殊状態や、「すなかけ」など特殊状態以外の効果を与えるワザにあります。この「サンド」は、闘ポケモンにはめずらしく、相手の対戦ポケモンをどく状態にする「どくばり」を使うことができます。

◆「スピードスター」は、相手の対戦ポケモンがダメージを受けないという持続する効果を受けていても、「ディフェンダー」がついていてもその効果に関係なく、ダメージを与えることができます。抵抗力の影響も受けないので、まさに20ダメージがそのまま突き抜けていく感じです。つまり、相手の対戦ポケモンが「ディフェンダー」をつけていたり闘に抵抗力を持っていたりしても、確実に20ダメージを与えられます。逆に、闘を弱点とする相手にもダメージは20しか与えられません。もし、この「サンド」が「プラスパワー」をつけている場合は、20ダメージにプラス10され、合計30ダメージを与えることができます。

ワザ解説

相手の対戦ポケモンのワザを失敗させる効果

「すなかけ」

サンド★ポケモンカード第１弾

次の相手の番、このワザを受けた相手は、ワザを使うときにコインを投げ、「うら」なら、そのワザは失敗する。



● このワザの効果は、相手の対戦ポケモンに対してワザが失敗するかもしれないという状態を与えます。この状態のポケモンは、ワザを宣言した後で、コイントスをします。コインが表ならかわりなくワザは使えますが、コインが裏ならワザは失敗して自分の番は終わります。

■効果の対象：ワザを受けた相手の対戦ポケモン
■効果の持続：次の相手の番の最後
■同じタイプのワザ：「えんまく」

たねポケモン
タケシのサンド
LV.13／HP40
● ポケモンジム第１弾タケシ



ワザ
●まるくなる
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはダメージを受けない。（ダメージ以外の効果は受ける）
●ボールアタック

◆ワザ「まるくなる」を使って防御態勢から入ることのできる「タケシのサンド」です。もちろんコイントスが必要ですが、「ラッキー（第１弾）」の「まるまる」がエネルギーを２個必要とするのに比べ、エネルギー１個ですぐに、ワザによるダメージは受けないという状態になれます。どく・ねむり・マヒ・こんらんなどの特殊状態とその他の効果は受けますので注意してくださいね。

◆「まるくなる」を使った次の自分の番に、闘エネルギーを１個つけて、「ボールアタック」という手もありますが、進化して「タケシのサンドパン」の持つワザで攻撃に転じるというのが理想の展開でしょう。HPがあまり高くないので、ディフェンスに気をつけて進化させましょう。

たねポケモン
タケシのサンド
LV.20／HP50
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ
●すなじごく
次の相手の番、このワザを受けた相手は「にげる」ことができない。

◆この「タケシのサンド」はHP50あって、サンドの中では一番HPが高いので少し安心ですが、ワザに必要なエネルギーが２個と多いので、タイミングを上手にはかってバトル場に出すとよいでしょう。

◆「すなじごく」は、相手の対戦ポケモンがどく状態になっているときに、とても効果的なワザです。このワザを受けた相手の対戦ポケモンは、逃げることができなくなるからです。ただし、相手は逃げることができなくなるだけで、「ポケモンいれかえ」でベンチにもどすことはできます。このワザは、ダメージが20あるので、相手のベンチにいる闘タイプのポケモンを弱点とする雷や無色のポケモンをトレーナーカードの「突風」を使ってバトル場に呼んで、40ダメージ与えるという作戦も悪くないですよ。

サンドから進化
サンドパン
LV.33／HP70
● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ
●きりさく
●みだれひっかき
コインを3枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

◆HPも70あり、逃げるのに必要なエネルギーも１個、ワザに必要なエネルギーも進化ポケモンにしては少ないので、使いやすさがこの「サンドパン」の魅力です。

◆「きりさく」は、どの色でもよいのでエネルギーを２個つけるか、無色２個エネルギーをつければすぐに使えるワザです。確実にダメージを与えたいのであれば、このワザを使いましょう。

◆サンドパンに進化する２種類のサンドのワザに必要なエネルギーをみると、闘エネルギーが必要です。サンドパンに進化するまでに闘エネルギーがついている可能性が高いので、「みだれひっかき」はすぐに使えるかもしれません。コインを３回投げた結果で与えるダメージが決まります。最大60ダメージを相手の対戦ポケモンに与えるかもしれないというのは、魅力的ですね。

サンドから進化

サンドパン

LV.35／HP70

● 拡張シート第３弾緑版
● クイックスターターギフトパック



ワザ

●すながくれ
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはダメージを受けない。(ダメージ以外の効果は受ける)
●ローリングニードル
コインを3枚投げ、「おもて」の数×10のダメージを追加する。その後、自分にも「おもて」の数×10のダメージ。

◆ポケモンを進化させるとワザに必要なエネルギーが多くなるため、エネルギーカードをつけるのが間に合わなくて、バトル場で何もできなくなってしまうことがよくあります。サンドの場合は、この「サンドパン」がいるので、進化後のエネルギー不足を心配する必要はありません。
◆「すながくれ」は、闘エネルギーを１個つければ使うことができます。コイントスが表なら次の相手の番にダメージを受けなくてすむ効果があります。「すながくれ」を使って、ダメージを防ぎながら、「ローリングニードル」の準備をしましょう。
◆「ローリングニードル」は、確実に40ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができます。さらに、コイントスを３回して表の数×10のダメージを追加できますが、同じだけのダメージをこの「タケシのサンドパン」自身も受けることになります。最大70ダメージを与える強烈なワザなので、自分への不確定なダメージは「ディフェンダー」で防ぐというよりは「きずぐすり」などで回復させながら使うことをおすすめします。

タケシのサンドから進化

タケシのサンドパン

LV.26／HP60

● ポケモンジム第１弾タケシ



ワザ

●ぜんしんばり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」と「マヒ」の両方の状態にする。
●サンドストーム
次の相手の番、このワザを受けた相手はワザを使うときにコインを投げ、「うら」なら、そのワザは失敗する。

◆「ぜんしんばり」は、コイントスで表を出すと、相手の対戦ポケモンをどく状態とマヒ状態の両方の特殊状態にできます。これは強力です。相手プレイヤーは「なんでもなおし」や「ポケモンいれかえ」などのトレーナーカードを使わないと、そのポケモンはどく状態でさらにマヒ状態で動けないまま、次の攻撃を受けることになります。この「タケシのサンドパン」は、逃げるのにエネルギーが１個だけなので、「ぜんしんばり」で相手を動けなくできたら、ベンチのほかのポケモンと入れ替わって対戦するのもよいでしょう。
◆「サンドストーム」は相手に20ダメージを与えて、さらに相手のワザを失敗させるかもしれない効果を与えます。これも相手にとってはやっかいなワザでしょう。
◆両方のワザに必要なエネルギーは同じ闘エネルギー２個なので、状況によって「ぜんしんばり」と「サンドストーム」を上手に使い分けて対戦しましょう。

タケシのサンドから進化

タケシのサンドパン

LV.34／HP70

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●スピードスター
このワザのダメージは、相手の「弱点・抵抗力・特殊能力・その他の効果」の影響を受けない。
●とげボール
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

◆サンドパンの中で、最も安定してダメージを与えることのできる「タケシのサンドパン」です。HPも70あるので、安心してバトル場で戦うことができるでしょう。
◆「スピードスター」は、闘タイプの抵抗力を持ったポケモン対策に有効です。逆に闘タイプを弱点とするポケモンにはダメージを２倍にすることはできません。また、「スピードスター」のダメージは相手の対戦ポケモンの「こうそくいどう」や「まるまる」の効果の影響も受けません。したがって、「ラッキー（第１弾）」が「まるまる」をしていても20ダメージを与えることができます。しっかり覚えておきましょう。
◆相手の対戦ポケモンが闘タイプの抵抗力を持っていなかったり、「ディフェンダー」をつけていない場合は「とげボール」を使いましょう。確実に30ダメージを与え、コイントスで表を出せば、どく状態にすることもできます。

たねポケモン
ディグダ
LV.8／HP30
- ポケモンカード第１弾
- イントロパック



ワザ
- あなをほる
- どろかけ

◆この「ディグダ」は、HPが30なのでバトル場で積極的に戦わせるのには不安がありますが、逃げるときにエネルギーが必要ない身軽さをうまく利用しましょう。相手の番で、バトル場の自分のポケモンがきぜつしたとき、一時的にバトル場に出すポケモンとして有効です。

◆この「ディグダ」のワザはとてもわかりやすいワザです。闘エネルギーを１個つけて「あなをほる」で10ダメージ、２個つけて「どろかけ」で30ダメージです。闘タイプを弱点とするポケモンに対して、活躍させることができます。

たねポケモン
ディグダ
LV.15／HP40
- ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ
- じめんにもぐる

相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点·抵抗力」に関係なく、10ダメージ。
- ひっかく

◆逃げるのにエネルギーが必要ないのは、第１弾の「ディグダ」と同じです。HPが10高いぶん、この「ディグダ」のほうがよさそうに見えますが、ワザを比較すると、この「ディグダ」は与えることのできるダメージが少なめです。第１弾の「ディグダ」とどちらがよいか単純に決めることはできませんが、デッキの内容によって考えて使い分けましょう。

◆「じめんにもぐる」は、相手の場のポケモンを選んで10ダメージを与えることができます。もちろん、バトル場のポケモンだけでなくベンチのポケモンから選んでもかまいません。ただし、弱点・抵抗力の影響を受けません。弱点を見込んで使いたい場合には不向きですが、抵抗力を持ったポケモンに対しては効果的に使うことができます。

◆「ひっかく」は、相手の対戦ポケモンに20ダメージを与えるシンプルなワザです。

たねポケモン
ディグダ
LV.16／HP50
- プロモーションカード

「すぐわかるポケモンカードの遊びかた 最新版 ver.2」おまけカード



ワザ
- つつく
- ころばす

コインを投げて「おもて」なら、10ダメージを追加する。

◆HPが50あるので、ディグダの中では最もHPが高い「ディグダ」です。たとえば、弱点である草ポケモンのワザで20ダメージを受けても、耐えることができます。一撃できぜつさせられる可能性が少ないというのは、第１弾とロケット団の「ディグダ」よりは少し安心できます。

◆ワザもわかりやすく、どれも、初心者にも使いやすいでしょう。「つつく」は、闘エネルギー１個で使えるようになり、10ダメージを与えることができます。どの色でもかまわないのでさらに１個エネルギーをつけると「ころばす」を使うことができます。20ダメージと、コイントスで表が出れば10ダメージ追加することができます。

たねポケモン

タケシのディグダ

LV.13／HP40

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●ふいをつく

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

●ミニじしん

自分の控えポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

◆「ふいをつく」は、闘エネルギー１個で20ダメージを与えることができますが、コイントスで裏を出すとワザは失敗してダメージを与えることができません。

◆「ミニじしん」は、相手の対戦ポケモンに40ダメージを与えることができますが、相手のベンチの控えポケモンではなく、自分の控えポケモン全員もダメージを受けることになるので注意が必要です。トレーナーカードの「見えない壁」を使って、自分の控えポケモンを守りながら「ミニじしん」を使うという作戦もあります。エネルギー２個で40ダメージはかなり強力です。相手の対戦ポケモンがもし、闘タイプを弱点とするポケモンなら80ダメージを与えることができるので、たいていの闘タイプを弱点とするポケモンは一撃で倒すことができるでしょう。いずれにしてもHPが40なので、進化を考えながら倒されないように上手に対戦しましょう。

ディグダから進化

ダグトリオ

LV.36／HP70

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●きりさく

●じしん

自分の控えポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

◆この「ダグトリオ」は、強烈なダメージを与えるワザを２つ持っています。「きりさく」はエネルギー３個で40ダメージを与えることができます。HPの高いポケモンが相手でも「きりさく」を２回使うことができれば、なんとかきぜつさせることができるかでしょう。

◆「じしん」を使うにはエネルギーが４個必要なので、使えるまでに時間がかかるでしょう。「きりさく」を主力で使って、エネルギーをつけながら「じしん」を使えるようにしましょう。でも「じしん」でベンチのポケモンが受けるダメージは相手側ではなく、自分の控えポケモンです。「じしん」を何度も使っていると、自分の控えポケモンにダメージカウンターがたまってくるので、トレーナーカードの「タケシ」や「ポケモンセンター」で回復させましょう。

ディグダから進化

ダグトリオ

LV.40／HP80

● プロモーションカード

「すぐわかるポケモンカードの遊びかた 最新版 ver.2」おまけカード



特殊能力

●もぐる

このカは、このカードがベンチにいるとき、はたらく。このカードは、ワザによるダメージを受けない。

ワザ

●アースウェイブ

相手の控えポケモンを2匹選び、それぞれに、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

◆この「ダグトリオ」は、わかりやすい特殊能力とワザが特徴です。ダグトリオの中では最もHPの高い80ですが、逃げるのに必要なエネルギーも２個と多めです。

◆特殊能力［もぐる］は、ベンチでダメージを受けないという効果があります。自分のポケモンのワザも受けないので、「ダグトリオ（第１弾）」の「じしん」や「コイル（第１弾）」の「じばく」などの、自分のベンチの控えポケモンにダメージを与えるワザのポケモンとうまく組み合わせてデッキを組むとおもしろいかもしれません。

◆「アースウェイブ」は、一番効果のある場面で使いたいものです。「アースウェイブ」は、相手のベンチに２匹以上ポケモンがいたら、かならずその中で２匹を選ばなければなりません。相手のベンチにポケモンが何匹かいるのに、その中の１匹だけを選んでそのポケモンにだけ20ダメージを与えることはできないので注意してください。対戦ポケモンに30ダメージ、控えポケモン２匹に10ダメージずつ与えるので、ゲームの終盤などに使うとピッタリの場面があるでしょう。

ディグダから進化

わるいダグトリオ

LV.18／HP50

● ポケモンカード第４弾ロケット団



特殊能力

●おとしあな

相手の対戦ポケモンが「にげる」とき、相手プレイヤーにコインを投げさせ、「うら」なら、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、20ダメージ。(「にげる」ことをできなくさせる効果はない)。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●つきおとす

相手プレイヤーにコインを投げさせ、「うら」なら20ダメージを追加する。

◆「わるいダグトリオ」は、進化ポケモンなのにHPが50しかないので、バトル場で対戦させるのはちょっとたいへんです。でも、特殊能力［おとしあな］は、バトル場でもベンチではたらく特殊能力なので、「わるいダグトリオ」はバトル場に出ていかなくても活躍できます。

◆特殊能力［おとしあな］は、相手の対戦ポケモンがにげるとき、相手プレイヤーがコイントスをして、裏ならその逃げたポケモンに20ダメージを与えるというおもしろい特殊能力です。［おとしあな］の効果をいかすために、相手の対戦ポケモンを逃がさなくてはならなくなるように、いろいろ工夫してみましょう。たとえば、相手の対戦ポケモンをどく状態にするとかね。

◆ワザ「つきおとす」は、相手プレイヤーにコイントスをさせる変わったワザです。相手プレイヤーがコイントスで裏を出すと20ダメージ追加で、相手の対戦ポケモンは40ダメージを受けます。

◆「わるいダグトリオ」は、ワザも特殊能力も相手プレイヤーにコイントスをしてもらうという、変わったポケモンなのです。

タケシのディグダから進化

タケシのダグトリオ

LV.27／HP60

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●あながくれ

次の相手の番、このカードが受けるダメージは「-20」される。(ダメージ以外の効果はそのまま)

●ドリルホール

このワザは、このカードが、前の自分の番に「あながくれ」を使っていなければ、失敗する。

◆「タケシのダグトリオ」は、進化ポケモンとしてはやや低いHPです。でも、ワザ「あながくれ」があるので、HPが低くてもじゅうぶん戦えるポケモンです。

◆「あながくれ」は、相手側から受けるダメージをマイナス20できます。ゲームの序盤に「タケシのダグトリオ」に進化できれば、ほとんどダメージを受けないかもしれません。それは、ゲームの序盤でいきなり大ダメージを与えてくるポケモンは少ないからです。「あながくれ」を使いながら、ベンチのポケモンを育てたり、この「タケシのダグトリオ」にエネルギーをつけていきましょう。

◆「ドリルホール」は、もうひとつのワザ「あながくれ」を前の自分の番に使っていないとダメージを与えられないワザです。使うのには時間がかかりますが、60ダメージを相手の対戦ポケモンに与えられるので、なかなか強力です。



がけっぷちデッキ

クリーチャーズ・カードゲーム制作室★佃田吉晴さん

● このデッキは、自分で自分をがけっぷちに追い込んで、120パーセント以上の力を発揮させるためのデッキです。
そのためには次のこだわりをもって使います。

こだわり1.「ゴースト」は1匹のみしか育ててはいけません。

こだわり2.「マルマイン」は進化後、すべてを［エネエネ］で超エネルギーにして、「ゴースト」につけなければなりません。

こだわり3.「メタモン」は「マルマイン」以外には［すごいへんしん］をせず、［すごいへんしん］をした後、すみやかに［エネエネ］を使って、超エネルギーにして、「ゴースト」につけなければなりません。

こだわり4. 相手のサイドカードが残り1枚になるまでは、「おんねん」を使ってはいけません。



つくだよしはる

●ポケモンカード　18枚

ビリリダマ LV.13	4枚
マルマイン LV.40	4枚
ゴース LV.13	4枚
ゴースト LV.25	3枚
メタモン LV.15	3枚

●トレーナーカード　32枚

マサキ	4枚
突風	2枚
オーキドはかせ	4枚
いいきずぐすり	2枚
なんでもなおし	2枚
ディフェンダー	3枚
ポケモン交換おじさん	4枚
パソコン通信	4枚
夜の廃品回収	2枚
カスミのいかり	2枚
礼儀作法	3枚

●エネルギーカード　10枚

超エネルギー	5枚
雷エネルギー	5枚

デッキ拝見

たねポケモン
マンキー
LV.7／HP30
● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆相手の手札を見ることのできるトレーナーカードはけっこうあるので、特殊能力［スパイ］の必要性もすごく高いわけではありません。それでも相手の手札、サイドカードを見ることができる能力というのは、たいへん役に立ちます。
◆相手のサイドカードをゲームの序盤で何枚か見ることによって、相手のデッキの特性を読み取ることができるかもしれません。自分で見たサイドカードや山札は、もちろん相手に見せなくてもよいのです。
◆自分の山札、サイドカードも見られるというのもうれしい効果です。相手のポケモンをきぜつさせたときに、［スパイ］でサイドカードを見ておけば、その中の欲しいカードを選べるからです。
◆逃げるのにエネルギーが必要ないとはいえ、HP30と「ひっかく」の攻撃力でバトル場に率先して出ていくというわけにはいきません。特殊能力をうまく使いながら、タイミングを見て進化してしまうのが安全かもしれません。

特殊能力
●スパイ
この力は、自分の番ごとに１回使える。どちらかの山札の上のカード１枚、またはどちらかの「サイドカード」の中の１枚、または相手の手札の中の１枚を見て、もとの場所にもどす。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ
●ひっかく

たねポケモン
マンキー
LV.7／HP30
● プロモーションカード
「ポケモンカードになったワケ①」おまけカード



◀上記のカードのイラストちがい

特殊能力
●スパイ
この力は、自分の番ごとに１回使える。どちらかの山札の上のカード１枚、またはどちらかの「サイドカード」の中の１枚、または相手の手札の中の１枚を見て、もとの場所にもどす。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ
●ひっかく

たねポケモン
マンキー
LV.14／HP40
● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆相手にダメージを与えるワザは、「おこる」。使うためにはエネルギーが２個必要なので、エネルギー１個をつけたら、まず「いたずら」を使ってみましょう。ふだんなら気休め程度の効果しかありませんが、相手が「ポケモン図鑑」を前の番に使っていたり、「リサイクル」を使って山札の上にもどしたカードを次に引こうとしていた場合などはかなりの効果があります。
◆ワザ「おこる」は、コイントスで表を出すと20ダメージが追加されます。闘タイプを弱点とするポケモンには、強烈なワザになります。40ダメージの倍の80ダメージを受けるのですから。
◆逃げるためにエネルギーがいらないので、いつでもベンチにもどることができます。相手の攻撃力を計算しながら、きぜつさせられないように注意しましょう。

ワザ
●いたずら
相手の山札をよく切る。
●おこる
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

たねポケモン

タケシのマンキー

LV.10／HP40

● ポケモンジム第１弾タケシ



◆相手の対戦ポケモンと控えポケモンを入れ替える効果を持つワザはいくつかありますが、たいていはベンチからバトル場に出すポケモンを相手プレイヤーが選ぶものです。しかし「からかう」は、ダメージこそ与えないものの、新しくバトル場に出す相手のポケモンをこちらが選ぶことができるのです。これは有効に使いたいところですよね。

◆もうひとつのワザ「けとばす」は10ダメージと、攻撃力だけをみるとイマイチぱっとしないかもしれません。メインのポケモンとしてというよりも、サブキャラとして対戦をサポートするカードではないでしょうか。なにしろワザを出すのに闘エネルギーカードが１枚あればじゅうぶんですし、逃げるのにエネルギーは必要としません。他のポケモンを育てつつ、この「タケシのマンキー」に戦いを助けてもらいましょう。

ワザ

●からかう
相手の控えポケモンを1匹選び、相手と入れ替える。(相手に控えがいないとき、このワザは失敗する)
●けとばす

たねポケモン

タケシのマンキー

LV.12／HP40

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆「マンキー（ロケット団）」の「いたずら」が相手の山札を切るのに対して、「ひまつぶし」は自分の山札を切るだけです。余裕があるときに本当にひまをつぶすために使うというよりは、「からてチョップ」までのつなぎでちょっと使ってみたりするだけでしょう。でも、「ポケモン図鑑」で山札のカードを見たときに、望んでいるカードがない場合に使うなど思ったよりもテクニカルな使い方もできます。ジャングルの「マンキー」と組んで、［スパイ］と「ひまつぶし」をうまく使ってみるというのもいいのではないでしょうか。

◆「ひまつぶし」をしている間に、相手からダメージを受けてしまうと、せっかくの「からてチョップ」の与えるダメージも少なくなってしまいます。「からてチョップ」のことを考えると、できればベンチでエネルギーをつけつつ待機したいポケモンですが、逃げるためにエネルギーが必要ないのでまずバトル場に出すという選択もありでしょう。

ワザ

●ひまつぶし
自分の山札をよく切る。
●からてチョップ
このワザのダメージは、自分にのっているダメージカウンターの数×10だけ、小さくなる。

たねポケモン

タケシのマンキー

LV.12／HP40

● プロモーションカード
小学館「月刊コロコロコミック98年12月号」おまけカード



◀上記のカードのイラストちがい

ワザ

●ひまつぶし
自分の山札をよく切る。
●からてチョップ
このワザのダメージは、自分にのっているダメージカウンターの数×10だけ、小さくなる。

たねポケモン

カツラのマンキー

LV.14／HP40

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●わるいいたずら
コインを投げて「おもて」なら、相手のトラッシュからカードを1枚選び出し、相手の山札の上におく。
●みだれひっかき
コインを3枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

◆ワザ「わるいいたずら」は、相手のトラッシュのカードどれか１枚を相手の山札の一番上に置き、次の番に引かせようというワザです。ただし、相手の場や手札を考えてもどすカードを慎重に選ばないと、相手を助けてしまったりもします。場に出ていないポケモンからの進化カードなどをもどしたり、相手が必要ないと思ってトラッシュしていったカードなどをもどすのがよいでしょう。

◆「みだれひっかき」は、闘エネルギー１個で使えて最高で30ダメージも与えることができます。攻撃的に使うのなら「わるいいたずら」は考えずにこちらだけを使っていってもいいでしょう。

マンキーから進化

オコリザル

LV.26／HP60

● サザンアイランド／トロピカルアイランド



ワザ

●けたぐり
●いかりくるう
自分にのっているダメージカウンターの数×10のダメージを追加する。その後、コインを投げて「うら」なら、自分を「こんらん」状態にする。

◆見るからに使いやすそうな「けたぐり」。エネルギーがない状態から進化しても、すぐにワザを使いにいけそうです。

◆「いかりくるう」は、「ドードリオ（ジャングル）」のワザ「いかり」のように自分にのっているダメージカウンターの数ぶんのダメージが追加されます。しかし「いかりくるう」はコイントスがついていて、裏を出してしまうと自分がこんらん状態になってしまうのです。HPがすごく高いわけではありませんので、ダメージカウンターをのせたまま戦い続けるのには不安があります。「いかりくるう」を使うにしても、必要以上にダメージカウンターをのせないように「ディフェンダー」や「きずぐすり」、また、こんらん状態になったときのためには「なんでもなおし」や「ポケモンいれかえ」などたくさんのカードのサポートが必要になってくるでしょう。ですから、ダメージカウンターが２個くらいのった状態で戦い続けられるのがベストですね。

マンキーから進化

オコリザル

LV.35／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●みだれひっかき
コインを3枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。
●あばれまわる
コインを投げて「うら」なら、自分を「こんらん」状態にする。

◆「みだれひっかき」は闘エネルギー２個と、けっこう少なめのエネルギーで出せるワザですが、攻撃力はかなりのものがあります。コイントスは３回できますので、40ダメージ、60ダメージを出せることもたびたびあるのではないでしょうか。このワザのみ使って戦っていくこともできるでしょう。

◆「あばれまわる」の魅力はなんといってもそのダメージ量です。でも、一気に50ダメージを与えられるのはよいのですが、コイントスで裏を出してしまうと自分がこんらん状態になってしまいます。しかし、こんらん状態になってしまってもHPの高さや、逃げるために必要なエネルギーの少なさを考えると、ワザや逃げるのにチャレンジしてもよいでしょう。

マンキーから進化
わるいオコリザル
LV.23／HP60
● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆「わるいオコリザル」は自分がこんらんしてからが本領発揮です。まずはワザ「あれくるう」を使うことをめざしましょう。「あれくるう」を使うと自分はこんらん状態になってしまいますが、そこで特殊能力［きょうぼう］の効果が出てきます。次の番にワザがこんらんしたかどうかのコイントスでうまく表を出せれば、相手には「あれくるう」の40ダメージに加えて［きょうぼう］効果の30ダメージの計70ダメージというすごい威力になります。もしコイントスで裏を出してしまった場合は、自分に20ダメージだけでなく、［きょうぼう］による30ダメージがくることをお忘れなく。その場合、合計50ダメージを受けることになり、自分がきぜつしてしまうこともありそうです。

◆デッキを組むときは「ディフェンダー」が必須になると言ってもいいでしょう。もし、［きょうぼう］の効果をすぐに使いたいのなら、「イマクニ？」を使ってこんらん状態にしてしまうという方法もありますね。

特殊能力

●きょうぼう
このカードが「こんらん」状態のとき、このカードがポケモンに与えるダメージは「＋30」される。

ワザ

●あれくるう
ダメージを与えた後、自分は「こんらん」状態になる。

タケシのマンキーから進化
タケシのオコリザル
LV.32／HP70
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆特殊能力［ずらかる］は、ダメージが残り10にならないと効果を発揮しません。特殊能力を使って山札に帰りたいと思っても、なかなか上手に残り10にはなってくれません。また反対に、残り10になっても山札にもどりたくなくて「おおあばれ」したいという場合もあります。けっこう使いこなすのがむずかしい特殊能力です。常に自分に得な状況とはかぎりませんからね。

◆「おおあばれ」は、自分も20ダメージ受けるとはいえ、相手には60ものダメージですから、HPが高くても闘ポケモンを弱点とするポケモンなら簡単にきぜつさせられます。そしてスタジアムカードをトラッシュできるのも大きな魅力です。トラッシュしたいスタジアムカードがあって追いつめられているとき、「タケシのオコリザル」がバトル場に新しい戦況をもたらしてくれます。でも自分が使いたいスタジアムカードを場に置いているときは困りますね。

◆「ずらかる」も「おおあばれ」も、ワザをいかに自分のほうに有利に使うかがポイントです。まさにトレーナーの手腕を問われる２つのワザです。

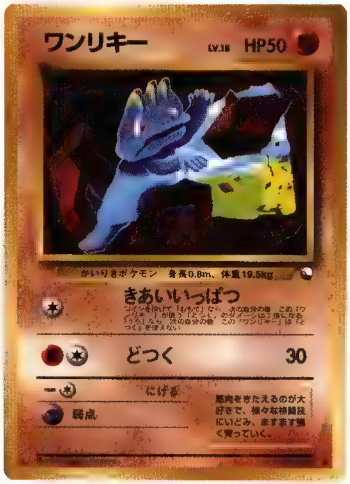
特殊能力

●ずらかる
この力は、このカードの残りHPが「10」になったとき、かならずはたらく。このカードと、このカードについているすべてのカードを山札にもどし、その山札をよく切る。ただし、このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のときには、この力は、はたらかない。

ワザ

●おおあばれ
自分にも20ダメージ。場に「スタジアムカード」があれば、それをトラッシュする。

たねポケモン
ワンリキー
LV.18／HP50
● 拡張シート第２弾赤版
● クイックスターターギフトパック



◆ワンリキー、ゴーリキー、カイリキーの進化系のワザを見ていると、けっこうコイントス一発勝負、その結果が勝負の分かれ目、天国か地獄というものがありますよね。そのワンリキーの中でも、とくにギャンブル性の高いワザが「きあいいっぱつ」です。ふつうコイントスは、次に使うワザのダメージが倍になるかならないかを判定するようなタイプが多いのですが、「きあいいっぱつ」は、「どつく」のダメージが倍になるか、そのワザがまったく使えなくなるかのコイントスです。次の番に「どつく」が60ダメージになるか、まったくダメージを与えられないか、ものすごくスリルがありますよね。決まれば「ラッキー（第１弾）」ですらきぜつさせられますよ。でも、かならずしも「きあいいっぱつ」を使わなくてはいけないわけではありません。「どつく」だけでも30ダメージのワザなのですから。

ワザ

●きあいいっぱつ
コインを投げて「おもて」なら、次の自分の番、このカードが使う「どつく」のダメージは「60」になる。「うら」なら、次の自分の番、このカードは「どつく」を使えない。
●どつく

ワンリキー

たねポケモン

ワンリキー

LV.20／HP50

- ポケモンカード第１弾
- イントロパック



ワザ

- けたぐり

◆持っているワザは１つ、必要なエネルギーも１個。シンプルな見た目の「ワンリキー」ですが、ゲームの序盤にとくに強いポケモンです。「ワンリキー」の「けたぐり」は、闘エネルギー１個で20ダメージですので、開始早々攻撃が可能です。しかも「ワンリキー」は、HPが50あります。たねポケモンでエネルギー１個で20ダメージというワザは他にもありますが、このHPならなかなか強力なポケモンといえるでしょう。相手がワザの準備をしている間に、20ダメージ、20ダメージと攻め込んでいけます。エネルギー１個で使えるワザなので、自分の番の２回めからはベンチのポケモンにエネルギーをつけていけます。ゲームのはじめのころの態勢をととのえるのにうってつけの「ワンリキー」です。

たねポケモン

ワンリキー

LV.24／HP50

- ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

- パンチ
- キック

◆無色２個エネルギーカードさえ手札にあれば、すぐに「パンチ」を使っていけます。次の自分の番に闘エネルギーをもう１個つけて「キック」。順調にいけば２回の自分の番で合計50ダメージを相手に与えることができます。ゲームの序盤、中盤と活躍してくれることでしょう。

◆この「ワンリキー」は無色２個エネルギーカードとたいへん相性のいいワザを持っていますが、進化した後も必ずそうとはかぎりません。どのカイリキーやゴーリキーに進化するかで、無色２個エネルギーカードの効率のよしあしが変わってきます。この「ワンリキー」で攻めたいのなら、無色２個エネルギーカードを使って、進化後はそれをいかせる拡張シートの「ゴーリキー」などに進化するといいでしょう。意外と同じシリーズの「わるいゴーリキー（ロケット団）」には進化しづらい感じがありますね。エネルギーの使い方や進化後のワザも選びながらデッキを組んでみてください。

たねポケモン

サカキのワンリキー

LV.18／HP50

- ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

- チョップ
- いかりのスーパーパンチ

コインを投げて「おもて」なら、自分にのっているダメージカウンターの数×20のダメージ。

◆闘エネルギー２個で使える「いかりのスーパーパンチ」は、自分にのっているダメージカウンターの数×20のダメージを相手に与えます。コイントスが必要ですので確実ではありませんが、仮にHPぎりぎりの40ダメージがのっていたら、80ダメージを相手に与えられると考えると使ってみたいですよね。

◆相手も警戒して、こちらに都合よくダメージを与えてくれるかどうかわかりません。逆に、このワザのために相手は攻撃するのをやめるかもしれません。ダメージカウンターが「サカキのワンリキー」にのっていなければ、「いかりのスーパーパンチ」は相手にダメージを与えることができませんので、そのときは「チョップ」で少しずつでもダメージを与えておきます。

◆ちょっと工夫した使い方としては、進化してダメージがたまったところで、トレーナーカードの「思いださせる」で「いかりのスーパーパンチ」を使う。決まれば、ものすごいダメージを相手に与えることができるかもしれませんよ。

ゴーリキー

ワンリキーから進化

ゴーリキー

LV.24／HP60

● 拡張シート第３弾緑版



ワザ

●じごくづき
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●きあいだま
コインを投げて「おもて」なら、相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンに20ダメージ。(このワザによる控えへのダメージは「弱点·抵抗力」の影響を受ける)

◆「じごくづき」はコイントスで表を出せば相手の対戦ポケモンをマヒ状態にさせる効果があります。まずはこのワザで相手の動きを止めにいきましょう。

◆「きあいだま」はエネルギーの色を問わずに使えますので、無色２個エネルギーや、「きずぐすり配合エネルギー」などを利用することもできます。コインを投げて表が出れば、相手の控えポケモンを１匹選んで20ダメージを与えられます。ダメージがさほど大きくなく、必要なエネルギーに対してなんとなく効率が悪いような気もするかもしれませんが、なんとこのワザはベンチにいても弱点・抵抗力の影響を受けてしまうのです。闘ポケモンを弱点とするポケモンがベンチにいた場合は、迷うことなく使ってみるといいと思いますよ。当然、闘ポケモンに対して抵抗力を持ったポケモンにはまったく効きませんので気をつけてくださいね。

ワンリキーから進化

ゴーリキー

LV.28／HP70

● 拡張シート第２弾赤版
● クイックスターターギフトパック



ワザ

●メガトンキック
●ワンツーパンチ
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

◆わかりやすく扱いやすいワザを持っている「ゴーリキー」です。ワザに必要なエネルギーはすべて闘エネルギーですので、多色デッキには入れにくいカードです。「ワンリキー（第１弾）」をたねポケモンとすればバランスよく闘エネルギーをつけていけるでしょう。

◆ひとつめのワザ「メガトンキック」は闘エネルギー２個で30ダメージと、申し分のないパワーです。そして「ワンツーパンチ」コイントスで表を出せば20ダメージが追加されます。どちらもわかりやすい、よい意味で単調なダメージワザなので、複雑なワザの苦手な人向けです。ダメージ攻撃一筋に前面へ押し出すつもりで戦ってください。

◆あとはここからどのカイリキーに進化するべきかをよく考えたいところです。また、能力的に見てもこの「ゴーリキー」のままにしておき、進化させないでいるという戦い方もできるでしょう。

ワンリキーから進化

ゴーリキー

LV.40／HP80

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●からてチョップ
このワザのダメージは、自分にのっているダメージカウンターの数×10だけ、小さくなる。
●じごくぐるま
自分にも20ダメージ。

◆どのゴーリキーも攻撃性を前面に押し出しているポケモンですが、その中でもとりわけ高いパワーを持っているのがこの「ゴーリキー」です。トレーナーカードの「ディフェンダー」とたいへん相性のよい２つのワザを持っています。

◆「からてチョップ」は、自分のダメージカウンターぶん攻撃力が落ちてしまうので回復手段を用意しておくか、「からてチョップ」が使えるようになるまではベンチで育てたいものです。次にエネルギーを１個つけて「じごくぐるま」を使えます。自分の受けるダメージを「ディフェンダー」でなくしつつ、次の相手の攻撃も減らせますので、「からてチョップ」の威力もあまり落ちないままバトルを続けられることでしょう。さらに「きずぐすり」を使えば、かなりの間戦い続けることができます。上手に守ることが、「ゴーリキー」の攻撃力を発揮させることになります。できることなら防御手段を用意して、すばやく「じごくぐるま」を使えるようにしたいですね。

ワンリキーから進化

わるいゴーリキー

LV.28／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●ひきずりだす

ダメージを与える前に、相手の控えポケモンを1匹選び、相手と入れ替える。(ダメージは新しい対戦ポケモンに与える。相手に控えがいないとき、このワザは失敗する)

●なぐりとばす

相手を相手の控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。(相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない)

◆めずらしいことに、まったく同じエネルギーの組み合わせで使える２つのワザを持っています。必要なエネルギーは同じでも内容がまったく違います。攻撃する場面ごとに、どちらのワザを使ったほうがよいのか考えて使いましょう。

◆「ひきずりだす」の方がダメージは低く20ダメージですが、ダメージを与える前に相手のベンチからポケモンを１匹、バトル場に出させる「突風」のような効果があります。出させるポケモンはこの「ゴーリキー」側のプレイヤーが選べますので、闘ポケモンを弱点とするポケモン、まだワザを使えないポケモンなどを選ぶといいでしょう。「なぐりとばす」はダメージを与えられたポケモンはベンチへ飛ばされ、代わりに相手が選んだ控えポケモンがバトル場に出てきます。どちらのワザも片方だけ使っていると、連続して同じポケモンにダメージを与え続けられません。交互に使ったり、トレーナーカードを併用したりしましょう。

サカキのワンリキーから進化

サカキのゴーリキー

LV.36／HP80

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●いちかばちか

コインを投げて「うら」なら、相手にはダメージを与えず、自分に100ダメージ。

●じごくがため

コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加して、相手を「マヒ」状態にする。

◆究極のギャンブルワザ「いちかばちか」と、マヒ効果のついた「じごくがため」の２つのワザを持った「サカキのゴーリキー」です。「いちかばちか」は、ゲームの序盤でも終盤でも、相手の対戦ポケモンが１匹しかいないようなチャンスの場面か、相手の対戦ポケモンに一方的に押しまくられて、もうあとがなくなってきたという大ピンチの場面か、まさにそんな状況で使うとよいでしょう。サカキのポケモンですから、手札から「サカキのワンリキー（ジム拡２）」を出し、「サカキ」を使って「サカキのゴーリキー」にいきなり進化し、闘エネルギーを１個つけて「いちかばちか」を使うこともできます。コイントスで裏を出してしまうと、自分が100ダメージを受けることになります。きぜつしないためには「ディフェンダー」を２枚つけてようやくですから、そうとうな荒ワザです。

◆コイントスをしますが、「じごくがため」は、「いちかばちか」に比べれば堅実です。20ダメージはふつうに与えられますし、コイントスで表を出せば、さらに20ダメージが追加され相手をマヒ状態にできますので、じゅうぶんバトル場で戦っていけます。いずれにしろ、２つのワザともコイントスが運命を左右します。

ワザ解説

ベンチのポケモンをひきずりだそう！

「ひきずりだす」

わるいゴーリキー★ポケモンカード第４弾ロケット団

ダメージを与える前に、相手の控えポケモンを1匹選び、相手と入れ替える。(ダメージは新しい対戦ポケモンに与える。相手に控えがいないとき、このワザは失敗する)



◀「ひきずりだす」のワザの処理

●「ポケモンカード★ネオ」の公式プレイルールでワザの処理が大きく変わりました。これまでワザの条件としてあった、「相手に控えがいないと、このワザは使えない」という表現が、「相手に控えがいないとき、このワザは失敗する」という表現に変わります。同じタイプのワザを使うときには注意してくださいね。

■「ひきずりだす」のワザの効果対象は、相手のベンチのポケモンです。相手のベンチは「エフェクトガード」をつけているポケモンが１匹という状況で、「ひきずりだす」を使った場合、「エフェクトガード」の効果でバトル場にひきずりだすという効果が無効になるため、ダメージを与えることができません。

■相手の対戦ポケモンがバトル場をはなれられないという持続する状態をうけている状況で、「ひきずりだす」を使った場合、バトル場のポケモンが入れ替わることができないため、バトル場にひきずりだすという効果が無効になり、ダメージを与えることができません。

ゴーリキーから進化

カイリキー

LV.54／HP90

● プロモーションカード

「通信進化キャンペーン」スペシャルカード



ワザ

●いかりばくはつ

自分にのっているダメージカウンターの数ぶんコインを投げ、「おもて」の数×10のダメージを追加する。

●なげとばす

相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。（相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない）

◆「いかりばくはつ」を持っているこの「カイリキー」は、相手にとって攻めづらい存在です。HPはかなり高く、すぐには倒れませんから、途中で40ダメージとか50ダメージを受けている状態が出てきます。その状態で「いかりばくはつ」を使うと基本の20ダメージに加えて、さらに大きなダメージを追加できることになります。のっているダメージカウンターの数だけコイントスをしますから、40ダメージなら４回、50ダメージなら５回コインを投げることになります。相手プレイヤーは中途半端にダメージを与えるぐらいならワザを使うのをやめたほうが得策と思うかもしれませんね。

◆相手がダメージを与えてこなかったら、無色２個エネルギーを利用してすぐに「なげとばす」を使いたいところです。相手は50ダメージを受け、しかも対戦ポケモンを控えポケモンと入れ替えなくてはなりません。相手の戦略がくずれてしまうかもしれませんね。２つのワザを使いわけて相手に大ダメージを与え、対戦を自分に有利に進めましょう。

ゴーリキーから進化

カイリキー

LV.67／HP100

● ポケモンカード第１弾



特殊能力

●はんげき

このカードが相手のワザによってダメージを受けたとき、（それによってこのカードが「きぜつ」しても、）ダメージを与えたポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。ダメージを受けるとき、すでにこのカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態だったなら、この力は、はたらかない。

ワザ

●ちきゅうなげ

◆ワザは４個もエネルギーが必要な「ちきゅうなげ」のみですが、なんのマイナス要素もなく60ダメージも相手に与えられるので、ワザを使えるようになれば相手を圧倒する威力をみせてくれることでしょう。

◆特殊能力［はんげき］は、相手の番に効果が発生する特殊能力です。「カイリキー」が相手のワザでダメージを受けるたびに、ワザを使ったポケモンに10ダメージを与えます。相手がうっかりしているとちょっと痛い目にあうでしょうね。少ないダメージのワザだと、ダメージを与えることよりも［はんげき］の10ダメージを受けるほうがいやなことも多々あります。

◆「エネルギー・リムーブ」などでエネルギーカードをはがされてしまうと、とたんにつらい戦いを強いられることになってしまいます。「ポケモンいれかえ」などをちゃんと用意してサポートしましょう。［はんげき］の効果に期待して、ワザを使えなくてもバトル場に置いておく場面もあるでしょう。

わるいゴーリキーから進化

わるいカイリキー

LV.30／HP70

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●メガトンパンチ

●つまみだす

相手と相手についているすべてのカードを山札にもどし、その山札をよく切る。（相手に控えがいないとき、このワザは失敗する）

◆闘エネルギー２個で30ダメージの「メガトンパンチ」。進化前にエネルギーがついていればすぐ使えるので、安心して進化できます。

◆もう１つのワザ「つまみだす」は、使い方をちょっと工夫するだけで大きな効果が得られます。相手の対戦ポケモンとそれについているカードをすべて山札にもどしてしまう大ワザです。エネルギー４個のうち３個が闘エネルギーを必要とするので、ワザを使えるようになるまでがたいへんですが。相手の主力となるポケモンを「突風」でバトル場に呼んできて、「つまみだす」を使って山札にもどせば、ゲームの流れが大きく変わるでしょう。苦労して進化させてエネルギーをたくさんつけたポケモンを山札にもどされると、相手側はゲームのはじめのころの状態にもどったのと等しくなります。「つまみだす」を連続していくとどんなことになるか、想像してみてください。ベンチからもポケモンがどんどん減っていき、エネルギーのついているポケモンも減ってきます。ただし、最後の１匹をきぜつさせるのがむずかしいので、別のポケモンを用意しておく必要がありそうですね。

サカキのゴーリキーから進化

サカキのカイリキー

LV.50／HP100

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



特殊能力

●こんじょう

この力は、相手のワザによるダメージで、このカードが「きぜつ」するとき、使える。コインを投げて「おもて」なら、このカードは「きぜつ」せず、このカードの残りHPが「10」になる。ダメージを受けるとき、すでにこのカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態だったなら、この力は使えない。

ワザ

●ハリケーンパンチ

コインを4枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。

◆「サカキのカイリキー」は特殊能力もワザもコイントスが必要です。どちらもコイントス好きにはたまらない、振りがいのあるものです。

◆特殊能力［こんじょう］は、きぜつするだけのダメージを受けてもコイントスをして表ならきぜつしなくてすむのです。うまくいけば何回もきぜつをまぬがれることができるかもしれません。ただし［こんじょう］の効果はワザのダメージできぜつした場合にのみはたらきますので、どくのダメージによる場合などには効果ありません。

◆「ハリケーンパンチ」は、なんと４回もコイントスのできるワザです。表の数でダメージを決めますから、最大で120ダメージも与えられる可能性があります。平均しても、60ダメージくらいはコンスタントに与え続けられるでしょう。闘ポケモンに抵抗力を持つポケモンを相手にしても、このパワーの大きさと特殊能力のおかげでなんとかなりそうな気さえしてきます。

たねポケモン

イシツブテ

LV.15／HP50

● 拡張シート第１弾青版



ワザ

●たいあたり

●かたくなる

次の相手の番、このカードがダメージを受けるとき、そのダメージが20以下なら、このカードはダメージを受けない。（ダメージ以外の効果は受ける）

◆どの色のエネルギーでも１個つければ使える「たいあたり」。相手に10ダメージ与えます。もうひとつのワザ「かたくなる」はエネルギーが２個必要です。「かたくなる」を使うと、次の相手の番に、相手からの20以下のダメージは受けずにすみます。しかし、ダメージの大きなワザや、ダメージ以外の効果は防げないので、万全の防御ワザではありません。「ディフェンダー」も必要になるでしょう。

◆バトル場に出したら、守りを中心に戦っているあいだにエネルギーをつけて、進化して攻撃に転じるというのが理想の流れです。序盤は相手の攻撃力も小さいので、「かたくなる」でしのげる可能性もかなりあります。どの「ゴローン」に進化するかにもよりますが、すぐに進化して攻撃に移るのもかまいませんし、「ポケモン育て屋さん」を使って一気にゴローニャまで進化するのもよいでしょう。進化をするときつけるエネルギーの色と数に注意をはらっておきましょう。

たねポケモン

イシツブテ

LV.16／HP50

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●れんぞくいしなげ

「うら」が出るまでコインを投げつづけ、その間に出た「おもて」の数×10のダメージ。

◆「れんぞくいしなげ」は、どのポケモンでも一撃できぜつさせられる可能性のあるすごいワザ！と言いたいところですが、実際にそうはうまくはいきません。コイントスで２、３回連続して表が出ることはけっこうありますので、まったく戦えないというわけではありませんが、ちゃんと思った通りに毎回ダメージが相手に与えられないという不安がどうしても残ってしまいます。

◆しかし、不可能かもしれないと思えても、大ダメージの夢を追って使ってもらいたいカードです。自分自身の最高「れんぞくいしなげ」記録をとっておく、なんていうのもいいかもしれませんね。ワザは１つしかありませんので、確実な攻撃には不向きなカードですが、相手といっしょにバトルを盛り上げるのには一役買ってくれるカードです。

たねポケモン

タケシのイシツブテ

LV.13／HP40

- ポケモンジム第１弾タケシ
- ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム

ワザ

●たすけをよぶ
コインを投げて「おもて」なら、「タケシのたねポケモン」を自分の山札から1枚選び出し、自分のベンチに出す。その後、その山札をよく切る。（自分のベンチに空きがないとき、このワザは失敗する）

●スパイラルショット
このワザのダメージは、相手の「抵抗力」の影響を受けない。



◆タケシのゴローン、タケシのゴローニャに進化することで強力な攻撃力を持つので、たねポケモンのうちから大切に育てていきましょう。自分の場にたねポケモンが少ないゲームの序盤なら、まず「たすけをよぶ」で山札から「タケシのたねポケモン」を呼んでくるのにチャレンジしましょう。

◆もう１つのワザ「スパイラルショット」は、エネルギー２個で抵抗力に関係なく20ダメージを相手に与えます。闘抵抗を持っているポケモンが相手でもダメージを与えてくれる、たのもしいワザです。タケシのポケモンは「ニビシティジム」を出すと相手の抵抗力の影響を受けなくなりますが、そのスタジアムカードをなかなか引いてこられないときでも、「スパイラルショット」が使えることでとても助かります。

たねポケモン

タケシのイシツブテ

LV.15／HP50

- ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム

ワザ

●いしなげ
コインを3枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。



◆ただひとつのワザ「いしなげ」は、闘エネルギー１個で使えます。すぐに使えるのが最大の魅力です。コインを３枚も投げられますので、１枚や２枚は表になるでしょう。全部表なら最高30ダメージです。HPがそこそこ高いので、思うように表が出なくても相手の攻撃を意外と耐えてくれます。進化後のポケモンも充実していますので、はやめに進化しても問題はありません。

◆タケシのゴローンは２種類あるので、２つめのエネルギーをつけてから進化するか、いきなり進化して攻めるか、デッキを組むときに戦略を考えながら、どちらのタケシのゴローンを進化ポケモンとして使うのか決めてください。

たねポケモン

タケシのイシツブテ

LV.17／HP50

- ポケモンジム第１弾タケシ

ワザ

●たいあたり

●ロングショット
相手の控えポケモンを１匹選ぶ。その後、コインを投げて「おもて」なら、そのポケモンに「弱点・抵抗力」に関係なく、30ダメージ。（相手に控えがいないとき、このワザは失敗する）



◆ワザは２つ。１つは色を問わずにエネルギー１個つければ使える「たいあたり」。基本ダメージが10のシンプルなワザですが、闘エネルギーでなくても使えるのがいいところです。

◆もう１つのワザは「ロングショット」。コイントスが必要ですが、表が出ればなんと相手の控えポケモンを選んで30ダメージです。弱点や抵抗力にも関係なくダメージを与えられる強力なベンチへの攻撃です。ゲームの序盤に、相手側に低いHPのポケモンがベンチに並んでいるときとか、中盤以降で、HPぎりぎりまでダメージカウンターがのってベンチに避難しているポケモンがいるときとか、活躍の場面はけっこうありそうです。難点は、コイントスが必要なところで、何度もトライするにはHP50でもちょっと不安になってきます。上手に相手からのダメージを防ぎながらワザをいかしてください。

イシツブテから進化

ゴローン

LV.27／HP60

● 拡張シート第３弾緑版



ワザ

●がんせきくだき
コインを2枚投げ、「おもて」の数×10のダメージを、相手の控えポケモンに好きなようにわりふって与える。（控えへのダメージは「弱点・抵抗力」の影響を受けない）

◆１進化でHP60、逃げるのに必要なエネルギーは２個。いったんバトル場に出たら、ベンチへもどしにくいかもしれません。また、ダメージを受けすぎるとゴローニャに進化した後がつらくなので、どのようなタイミングでバトル場に出すか、工夫する必要があります。

◆ただひとつのワザ「がんせきくだき」は、基本ダメージに加えてコイントスで表を出せば、相手の控えポケモンへもダメージを与えることができます。控えポケモンへのダメージは、好きなようにわりふることができるので、１匹に集中してダメージを与えることもできます。

◆ゴローニャが手札にあって、いつでも進化できるときや、相手の控えポケモンがきぜつしそうなときにバトル場に登場させて使うとよいかもしれません。

イシツブテから進化

ゴローン

LV.28／HP60

● 拡張シート第２弾赤版



ワザ

●れんぞくいわなげ
「うら」が出るまでコインを投げつづけ、その間に出た「おもて」の数×20のダメージ。

●じしん
自分の控えポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

◆必要なエネルギーは、すべて闘エネルギーです。進化前からエネルギーのつけ方に注意しておきましょう。もちろんデッキを組むときに、どう進化させて、どのワザを中心に使っていくのかをすでに考えておけば大丈夫ですが。

◆「れんぞくいわなげ」は、「イシツブテ（化石）」の「れんぞくいしなげ」のパワーアップバージョンです。裏が出るまでコインを投げ続け、表の数×20ダメージを与えられるので、無限にダメージを与える可能性を持ったワザです。

◆「じしん」は、ダメージが50もある強力なワザですが、自分のベンチのポケモン全員にも10ダメージ与えてしまいます。トレーナーカードの「見えない壁」でダメージを防いだり、トレーナーカードの「タケシ」を使って全員からダメージを回復させるような手段を考えておくといいでしょう。

ワザ解説

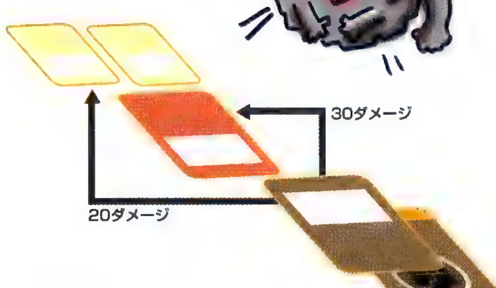
ダメージを好きなように与えられる

「がんせきくだき」

ゴローン★拡張シート第３弾緑版

コインを２枚投げ、「おもて」の数×10のダメージを、相手の控えポケモンに好きなようにわりふって与える。（控えへのダメージは「弱点・抵抗力」の影響を受けない）





● 合計のダメージを好きなように相手の控えポケモンに与えることができます。

［ワザの処理］

■30ダメージを相手の対戦ポケモンに与える。

■コインを2枚投げる。

［「おもて」の数が2枚の場合］
合計が20ダメージなので、
1匹の控えポケモンを選んで、20ダメージを与える。
2匹の控えポケモンを選んで、それぞれに10ダメージずつ与える。

［「おもて」の数が1枚の場合］
合計が10ダメージなので、
1匹の控えポケモンを選んで、10ダメージを与える。

［「おもて」の数が0枚の場合］
ダメージを与えられない。

イシツブテから進化
ゴローン
LV.29／HP60
● ポケモンカード第３弾化石の秘密



◆この「ゴローン」には防御、攻撃とはっきり分かれた２つのワザがあります。どちらもゴローンのイメージにぴったりですね。
◆「かたくなる」は、相手からの40以下のダメージを受けなくするワザです。ゲームの序盤に使えばほとんどのダメージを防ぐことができるでしょう。その後すぐにゴローニャへ進化してワザが使えるように準備するのもよいですし、エネルギーをもう１個つけて「いわおとし」を使うのもよいかもしれません。苦手とする草ポケモンの中には、どく状態などの特殊状態にするワザを持つポケモンがたくさんいるので、次のことに注意してください。ダメージを受けなくても、特殊状態の効果は「かたくなる」では防げません。対策が必要です。
◆「いわおとし」は、40ダメージを与えることができます。ワザを使うときに「ゴローン（(拡張２)」の「じしん」のような危険もなく、相手の対戦ポケモンのHPを確実に減らしていくことができます。

ワザ
●かたくなる
次の相手の番、このカードがダメージを受けるとき、そのダメージが30以下なら、このカードはダメージを受けない。(ダメージ以外の効果は受ける)
●いわおとし

タケシのイシツブテから進化
タケシのゴローン
LV.30／HP70
● ポケモンジム第１弾タケシ



◆HPは70あるので、イシツブテのときに受けたダメージを引きついでも、そのままバトル場で活躍できそうです。「タケシのイシツブテ」に闘エネルギーをつけておいてから進化して無色２個エネルギーカードを利用すれば、すぐに「いわなげ」を使えるようになります。コイントスが必要なので確実とはいえませんが、最大で60ダメージ与えることができますし、３回もコイントスができますので１回でも表が出れば、そこそこダメージを与えることができます。
◆このまま戦い続けるよりは、「タケシのゴローニャ」までのつなぎとして考えて使っていったほうがよいかもしれません。ワザのパワーや、確実さも大幅にアップするからです。

ワザ
●いわなげ
コインを3枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

タケシのイシツブテから進化
タケシのゴローン
LV.32／HP70
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆イシツブテもゴローンも、コンイトスの結果でダメージを決めるワザが多く見られますが、確実に相手へダメージを与えたい場合は、この「タケシのゴローン（ジム拡１）」を選ぶとよいでしょう。
◆「たいあたり」は、基本ダメージ20のワザですが、使うエネルギーの色を問いません。無色２個エネルギーカードを１枚つけて、すぐに攻撃ということもできます。「タケシのゴローニャ」に進化しても、つけた無色２個エネルギーカードはムダになりません。手札にあればつけたほうがよいでしょう。
◆「ばくれつ」は闘エネルギー３個を必要とするので、ワザを使えるようになるまでがたいへんですが、相手に基本50ダメージ、おたがいの控えポケモン全員に10ダメージ、さらになんと、場の「スタジアムカード」をトラッシュすることができます。相手がジムシリーズを中心に組んだデッキで「スタジアムカード」を場に置いて活躍しているときなどに力を発揮します。「ばくれつ」は自分も50ダメージ受けますから、「ディフェンダー」をつけてから使うほうがよいでしょう。

ワザ
●たいあたり
●ばくれつ
自分にも50ダメージ。おたがいの控えポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。場に「スタジアムカード」があれば、それをトラッシュする。

ゴローンから進化
ゴローニャ
LV.36／HP80
● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ
- ●いわころがり
- ●じばく

自分にも100ダメージ。おたがいの控えポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ20ダメージ。

◆２つのワザは、どちらも与えるダメージは大きいですが、必要なエネルギーの数はかなりのものです。とにかく闘エネルギーカードを４枚なんとかしてつけなければいけないでしょう。

◆ひとつめのワザ「いわころがり」は簡単なダメージワザ。60ものダメージをマイナス要素なく毎回与えられます。そして何と言っても「じばく」のパワーには目を奪われます。ダメージは100もあり、ほとんどのポケモンがこれできぜつしてしまいます。ただし、自分自身も同じ100ダメージを受けるばかりか、おたがいのベンチのポケモン全員にも20ダメージずつ、とかなりの数のダメージカウンターが場に置かれます。

◆その効果から考えて、「じばく」は最後の手段としてしか使いみちはないでしょう。進化の過程を考えても、「ディフェンダー」を１、２枚つけたぐらいでは自分自身のきぜつもまぬがれそうにありません。まずは「いわころがり」で有利な状況を作っておいてから「じばく」したいものです。

ゴローンから進化
ゴローニャ
LV.37／HP80
● プロモーションカード
「通信進化キャンペーン」スペシャルカード



ワザ
- ●ころがる
- ●ロックブラスト

自分についている「闘」エネルギーカードを最大5枚トラッシュして、トラッシュした数ぶん、相手の場にいるポケモンを選ぶ。(同じポケモンを2回以上選んでもよい)。その後、選んだポケモンのそれぞれに、それが選ばれた回数×20のダメージを、「弱点・抵抗力」に関係なく与える。

◆「ロックブラスト」は、ベンチへの攻撃として最大のダメージを与えることができるワザです。ワザそのものは、闘エネルギー３個で使えます。闘エネルギーカードを最大５枚までトラッシュして、その枚数×20ダメージを、好きなようにわりふって相手のベンチのポケモンに与えることができるのです。最大100ダメージをベンチのポケモンに集中して与えることができます。最大ダメージを与えるためには、まず５枚も闘エネルギーカードをつけなければいけません。その間をどう対処していくかがカギになりそうです。

◆「ロックブラスト」のダメージは相手の抵抗力に関係ないので、まずは闘ポケモンに対して抵抗力を持つポケモンをねらっていったほうがよいでしょう。ただしいくら強いからといって、いっぺんに闘エネルギーカードをはがしてしまうとワザが使えなくなってしまいます。場を見て必要なぶんだけダメージを与えたり、他のポケモンを使って攻撃しておいて最後に「ロックブラスト」できぜつをさせるという流れがいいかもしれませんね。

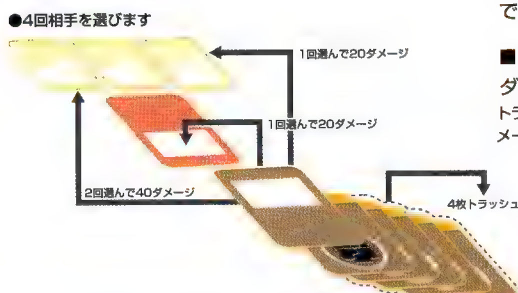
ワザ解説

ダメージの大きさと、ダメージの対象を決めることができる「ロックブラスト」

ゴローニャ★プロモーションカード

自分についている「闘」エネルギーカードを最大5枚トラッシュして、トラッシュした数ぶん、相手の場にいるポケモンを選ぶ。(同じポケモンを2回以上選んでもよい)。その後、選んだポケモンのそれぞれに、それが選ばれた回数×20のダメージを、「弱点・抵抗力」に関係なく与える。

●4回相手を選びます



●選択することが多いワザなので整理してみましょう。

■相手のバトル場のポケモンと控えポケモンから最大5匹を選択することができます。

■ワザに必要なエネルギーが闘エネルギー3個なので、最低20～60ダメージを与えることができます。

■トラッシュするエネルギーの数で与えることのできるダメージが決まります。
トラッシュできる闘エネルギーの数が最大5枚なので、20～100ダメージを与えることができます。

タケシのゴローンから進化
タケシのゴローニャ
LV.40／HP90
- ポケモンジム第１弾タケシ
- ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ
●いわなだれ
相手の控えポケモンを3匹選び、それぞれに、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。
●ランドクラッシュ

◆「タケシのゴローニャ」は、HPが90もあるので簡単にはきぜつしないでしょうが、進化する前にダメージを受けていることもあるので、「きずぐすり」や「いいきずぐすり」などで回復しながら対戦していくとよいでしょう。
◆「いわなだれ」は、相手のベンチのポケモン３匹に10ダメージずつ与えられます。攻撃範囲が広いので、相手プレイヤーは簡単には防げないでしょう。大ダメージを受けて相手のベンチに逃げもどったポケモンを、きぜつさせられるかもしれません。
◆「ランドクラッシュ」は４個もエネルギーが必要ですが、50ダメージという大ダメージを与えることができます。「ランドクラッシュ」が使えるようになれば、ほとんどこのワザだけで押し切れるでしょう。
◆逃げるのにエネルギーが４個も必要なので、ベンチにもどすなら「ポケモンいれかえ」などを用意しておくのがベストです。

たねポケモン
イワーク
LV.12／HP90
- ポケモンカード第１弾



ワザ
●いわおとし
●かたくなる
次の相手の番、このカードがダメージを受けるとき、そのダメージが30以下なら、このカードはダメージを受けない。（ダメージ以外の効果は受ける）

◆この「イワーク」は、たねポケモンなのにHPが90もあるうえ、ワザに闘エネルギー１個で使えるものがあります。それだけを見てもすばらしいポケモンと呼べるでしょう。でも、逃げるのにエネルギーが３個も必要なので、バトル場に出すときはそのことを頭に入れておきましょう。
◆90という高いHPをいかして、相手の攻撃にしばらく耐えてもらって、きぜつしそうになったら「ポケモン回収」で手札にもどしてしまう。ワザに必要なエネルギーの少ないこの「イワーク」に、とくに有効な戦法です。この「イワーク」がバトル場で耐えている間に、ベンチのポケモンを育てましょう。
◆持っているワザは、攻撃用の「いわおとし」と防御用の「かたくなる」の２つです。「いわおとし」のダメージは10と小さいので、相手の対戦ポケモンをきぜつさせることはむずかしいでしょう。ですから、「かたくなる」を使って、相手のポケモンからの30以下のダメージを受けないようにして、長くバトル場にとどまる戦い方をしたほうがよいかもしれません。

たねポケモン
イワーク
LV.25／HP70
- 拡張シート第２弾赤版
- クイックスターターギフトパック



ワザ
●しめつける
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●いわふうじ
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このワザを受けた相手は「にげる」ことができない。

◆イワークのなかではHPが低めの「イワーク」です。でも、逃げるのに必要なエネルギーは２個なので、ほかのイワークと比べると少ないので使いやすいでしょう。ワザに闘エネルギーが必要ですが、それぞれ１個と２個なので、多色デッキでも活躍できるでしょう。
◆「しめつける」は闘エネルギー１個で使え、コイントスで表を出せば、相手の対戦ポケモンをマヒ状態にできます。ゲームの序盤にいきなり場に出て使えるワザなので、うまく利用していきましょう。
◆相手に闘タイプの弱点を持つポケモンがいたら、「いわふうじ」は強力です。その闘弱点のポケモンをトレーナーカードの「突風」などで呼び出して、「いわふうじ」を使うのです。コイントスで表が出れば、相手は弱点のうえに逃げられなくなるので、どうすることもできないでしょう。

たねポケモン

イワーク

LV.40／HP90

● サザンアイランド／レインボーアイランド



ワザ

●たたきつける

コインを2枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

●のしかかり

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆ゲーム開始のとき、手札に無色2個エネルギーがあったら、バトル場にはこの「イワーク」を出しておくとよいでしょう。ワザ「たたきつける」を使って、いきなり40ダメージを相手の対戦ポケモンに与えられるかもしれません。

◆「のしかかり」は、闘エネルギーが4個必要ですから、「たたきつける」を使うためにもし無色2個エネルギーをつけてしまったら、そのあとにさらに闘エネルギーを4個もつけなければならなくなります。もし、「のしかかり」を使いたいのであれば、最初から闘エネルギーをつけていきましょう。

◆逃げるのにエネルギーが3個必要なので、ベンチにもどしたいときのために「ポケモンいれかえ」をデッキの中にいれておきましょう。

◆この「イワーク」は、「たたきつける」のワザだけを使うのであれば、多色デッキでもじゅうぶん戦えますが、「のしかかり」のワザも使いたい場合は、やはり闘単色のデッキに入れるべきでしょう。

たねポケモン

タケシのイワーク

LV.30／HP70

● ポケモンジム第1弾タケシ



ワザ

●しめつける

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

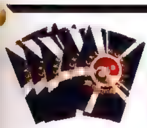
●ちていいどう

相手の控えポケモンを2匹選び、それぞれに、「弱点・抵抗力」に関係なく、20ダメージ。次の自分の番、このカードはワザを使えない。

◆「しめつける」は、20ダメージを与えつつ相手の対戦ポケモンをマヒ状態にさせる可能性のある、ちょっと強力なワザです。マヒ状態は、「なんでもなおし」などで回復しないかぎり、そのポケモンはワザを使うことも逃げることもできませんからね。

◆「ちていいどう」は、相手のベンチのポケモン2匹を選んで、それぞれに20ダメージも与えます。対戦中ならいつでも有効なワザでしょう。ベンチのポケモンに与える20ダメージという大きさは、戦略としてもかなり有効に使えます。でも、「ちていいどう」を使ったあとの次の自分の番では、この「タケシのイワーク」はワザが両方とも使えなくなるので、そのときのことも頭に入れてから、ワザを使いましょう。

◆では、どうすればよいでしょうか。「ポケモンいれかえ」などを使って一回この「タケシのイワーク」をベンチにもどせば、「ワザは使えない」という効果はなくなるので、再びバトル場に出せば「ちていいどう」ができます。「ちていいどう」で2回も攻撃されたら、相手のベンチは相当苦しくなるはずです。



レインボーウェーブデッキ

カード解説ライター★今野裕一さん

● 同じ色のポケモンみんなに20ダメージ！ これを1回、やりたいためのデッキです。本当は、化石の「ミュウ」を入れずに4匹ともサザンアイランドの「ミュウ」にしたいところなんですが、そうなると逆に「レインボーウェーブ」までたどりつかないんです。エネルギーカードは各色1枚ずつ。使いたい色がサイドカードに入っていたらもうダメです。4枚入れたいカードを2枚でこなしているデッキなのでプレイに四苦八苦しますが、それがおもしろいところ。でも、大型ポケモンをやっつけちゃうワザの山ですから、バトルの後半にめっちゃ強いんですよ。勝率？　へへ。ストレートにがんがんくるデッキにはいちころでしょうけどね。ベンチにいる「ミュウ」のワザを[サイコリンク]を使って「ナツメのフーディン」が戦うんですが、これも2枚なので、最後にはリンクなしでみんながすてみでバトル場に出ていきます。



こんのゆういち

●ポケモンカード　17枚

ナツメのケーシィ LV.12	4枚
ナツメのユンゲラー LV.41	2枚
ナツメのフーディン LV.44	2枚
ミュウ LV.5	2枚
ミュウ LV.23	2枚
R団のミュウツー LV.35	3枚
バリヤード LV.28	1枚
バリヤード LV.20	1枚

●トレーナーカード　19枚

オーキドはかせ	2枚
マサキ	3枚
パソコン通信	2枚
ダウジングマシン	2枚
ポケモン回収	2枚
ポケモン交換おじさん	2枚
ポケモン育て屋さん	1枚
エネルギー転送	2枚
夜の廃品回収	3枚

●エネルギーカード　24枚

超エネルギーカード	19枚
水エネルギーカード	1枚
炎エネルギーカード	1枚
雷エネルギーカード	1枚
闘エネルギーカード	1枚
草エネルギーカード	1枚

デッキ拝見

たねポケモン

タケシのイワーク

LV.41／HP100

● ポケモンジム第１弾タケシ
●ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆「タケシのイワーク」の中で最も高いHP100。たねポケモンとしてもとても高いHPです。ゲームの序盤なら、しばらくダメージを受け続けても大丈夫でしょう。

◆「うなりごえ」は、コイントスで表を出せば、相手の対戦ポケモンを１回休み状態にするマヒ効果のあるワザです。エネルギーの色を選ばないので使いやすいワザです。このワザがあるので、この「タケシのイワーク」は多色デッキでも活躍できそうですが、それはムリです。もうひとつのワザが闘エネルギーを２個も必要とするので、ふつうに闘単色デッキに入れましょう。

◆「いわおとし」は30ダメージを与えるふつうのワザですが、この「タケシのイワーク」はHPが100もあるで、相手にとってはたまらないでしょう。この「タケシのイワーク」がきぜつしないかぎり、ずっと30ダメージを、相手のポケモンは受け続けるのです。その点をいかして、「いいきずぐすり」などを使って、さらに相手を追い込みましょう。

ワザ

●うなりごえ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●いわおとし

たねポケモン

タケシのイワーク

LV.41／HP100

● プロモーションカード
小学館「月刊コロコロコミック98年3月号」おまけカード



◀上記のカードのイラストちがい

ワザ

●うなりごえ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●いわおとし

カラカラ

たねポケモン

カラカラ

LV.13／HP40

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆この「カラカラ」のワザ「なきつく」を受けた相手の対戦ポケモンは、次の番にワザを使うときに、この「カラカラ」に与えるダメージが20減ってしまいます。HPのあまり高くないこの「カラカラ」にとっては、かなり有効なワザです。

◆もうひとつのワザ「いかり」は、基本の10ダメージに、この「カラカラ」にのっているダメージカウンターの数×10のダメージを追加するワザです。でも、この「カラカラ」はHPが低いので、ダメージカウンターをたくさんのせられません。ですから、「いかり」であまり大きなダメージを追加できないうえに、相手側もそんなに都合よく「カラカラ」にダメージを与えてはくれないでしょう。でも、進化したあとで、トレーナーカードの「思い出させる」を使って、この「いかり」を使うのはどうでしょう？　それなら大きなダメージを相手に与えることができるかもしれません。

ワザ

●なきつく
次の相手の番、このワザを受けた相手が、このカードに与えるダメージは「-20」される。
●いかり
自分にのっているダメージカウンターの数×10のダメージを追加する。

たねポケモン

カラカラ

LV.14／HP40

●拡張シート第３弾緑版



ワザ

●ほねをなげる
コインを投げて「おもて」なら、相手に30ダメージ。「うら」なら、相手の控えポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点･抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

◆この「カラカラ」の持っているワザはただ１つ「ほねをなげる」です。闘エネルギー１個で使えるので、ゲームの序盤にバトル場に出して活躍できます。

◆「ほねをなげる」は、コインを投げて表なら、相手の対戦ポケモンに30ダメージです。裏なら相手のベンチのポケモンを１匹選んで10ダメージです。表でも裏でもどっちでも相手の場のポケモンにダメージを与えられるので、うれしいコイントスです。ねらいが定まらないため戦略を立てにくいのですが、相手プレイヤーにとってはイヤなワザでしょう。毎回どのポケモンがダメージを受けるのかがわかりませんからね。

◆HPが低いので、きぜつさせられるまえに進化するか、ベンチにもどるなどして、気をつけながら対戦しましょう。

たねポケモン

カラカラ

LV.15／HP50

●プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック98年4月号」おまけカード



ワザ

●ほねさがし
このカードに「ほねカウンター」がのっていなければ、１つのせる。

●ボーンキラー
のぞむなら、このカードにのっている「ほねカウンター」を1つとりのぞき、30ダメージを追加してもよい。

◆２つのワザともにエネルギー１個で使える「カラカラ」です。「ほねさがし」は、この「カラカラ」にほねカウンターを１つのせるワザです。でも、ほねカウンターは１つしかのせられませんので注意してください。また「カラカラ」が進化をするとほねカウンターは取りのぞかれてしまうので、そこにも注意が必要です。

◆「ボーンキラー」は、基本ダメージが10ですが、ほねカウンターを取りのぞけば30ダメージを追加することができるので、闘エネルギー１個で40ダメージの大ワザになります。２つのワザを使ってはじめて大きなダメージを相手の対戦ポケモンに与えられるのです。

◆HP50あるとはいえ、何度もほねカウンターをのせるのはむずかしいので、相手の対戦ポケモンのHPやワザを見ながら、いちばん効果的な場面で「ボーンキラー」を使いましょう。でも、ほねカウンターを取りのぞくのはプレイヤーの選択なので、取らずに10ダメージだけ相手の対戦ポケモンに与えるのもＯＫです。

カラカラから進化

ガラガラ

LV.25／HP60

●拡張シート第２弾赤版



ワザ

●ほねさがし
このカードに「ほねカウンター」がのっていなければ、１つのせる。

●ほねこんぼう
このカードに「ほねカウンター」がのっていないとき、このワザは失敗する。このカードにのっている「ほねカウンター」を1つとりのぞく。その後、コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆ワザに必要なエネルギーが１個からなので、進化してからエネルギーをつけはじめてもワザが使える「ガラガラ」です。まずは「ほねさがし」をしましょう。ほねカウンターがのっていなければ、エネルギーが２個ついていても「ほねさがし」をしましょう。でも、２回「ほねさがし」をしてもほねカウンターは１つまでしかのせられませんので注意してください。ほねカウンターをのせることができたら、次は「ほねこんぼう」を使います。「ほねこんぼう」は、50ダメージを相手の対戦ポケモンに与えて、さらにコイントスで表を出せば、その相手をマヒ状態にできる強力なワザです。うまく相手がマヒ状態になったら、また「ほねさがし」をしましょう。

◆「ほねこんぼう」は、ほねカウンターが「ガラガラ」にのっていないと使えないワザなので、ともかく「ほねさがし」をしないとはじまりません。ちょっとたいへんですが、強力なワザなのでぜひ使ってみましょう。

カラカラから進化

ガラガラ

LV.26／HP60

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●ほねブーメラン
コインを2枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。
●たすけをよぶ
自分の山札から「闘」タイプの「たねポケモン」を1枚選び出し、自分のベンチに出す。その後、その山札をよく切る。（自分のベンチに空きがないとき、このワザは失敗する）

◆この「ガラガラ」で戦うのであれば、「ほねブーメラン」を使うことになりますが、相手の場の状況を見て余裕があるようなら、「たすけをよぶ」を使う手もあります。自分の山札から好きな闘タイプのたねポケモンを選んで、ベンチに出すことができます。同じ、進化系のカラカラ、ガラガラだけでなく、闘ポケモン全体から選べるというのは、戦略の幅が拡がります。エビワラー、サワムラーをはじめ強いたねポケモンも多いので、自分の場がピンチのときにはきっと役に立つでしょう。

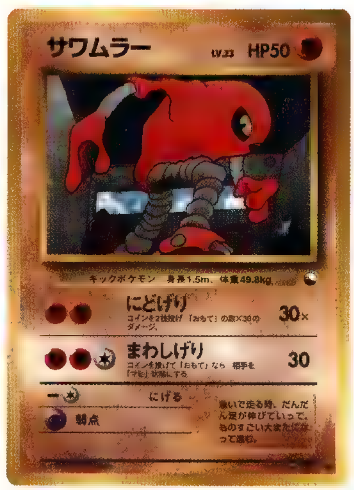
◆「ほねブーメラン」は、闘エネルギーを２個つけることができれば使うことができます。コインを２枚投げて表の数×30ダメージ。コイントスに成功すれば、相手の対戦ポケモンに60ダメージを与えることができます。確実ではありませんが、ダメージの大きさとしてはじゅうぶんです。

たねポケモン

サワムラー

LV.23／HP50

● 拡張シート第２弾赤版



ワザ

●にどげり
コインを2枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。
●まわしげり
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆この「サワムラー」は、場に出してすぐにワザを使えるというわけにはいきませんが、なかなか強力なダメージを与えることができます。HPもさほど高くないので、逃げるタイミングには注意をはらったほうがよいかもしれません。攻撃力にたよって守りを忘れるとあぶないですよ。

◆「にどげり」は、期待の30ダメージ、運がよければ60ダメージ、運がなければダメージを与えられないくらいの気持ちで、気楽に使いましょう。気負いすぎて、失敗するとさみしいです。

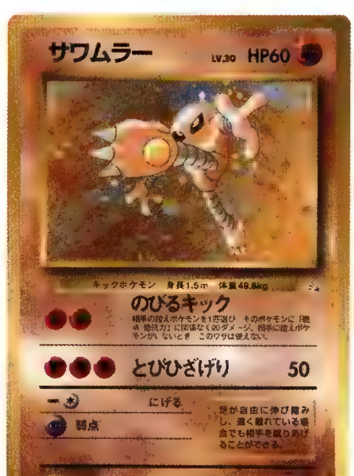
◆確実にダメージを与えることのできるワザは「まわしげり」です。30ダメージを確実に与え、コイントスで表が出れば相手の対戦ポケモンをマヒ状態にする効果があります。相手がどんなポケモンであっても、マヒ状態にできればバトル場でじゅうぶん活躍することができます。相手の対戦ポケモンがワザを使えず、逃げられないというのは、逆転のチャンスにもなります。

たねポケモン

サワムラー

LV.30／HP60

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●のびるキック
相手の控えポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、20ダメージ。（相手に控えがいないとき、このワザは失敗する）
●とびひざげり

◆ワザを使えるようになるまで、ちょっと時間がかかりますが、苦労してエネルギーをつけるだけの魅力がこの「サワムラー」のワザにはあります。いったん「とびひざげり」ができるようになったら、安定して50ダメージを与えられるのは強烈です。

◆「のびるキック」は、相手の対戦ポケモンを飛び越して、相手のベンチのポケモンにダメージを確実に与えることができます。控えポケモンに20ダメージを確実に与えるワザは、ゲームの序盤から終盤まで、いろいろな場面で効果的に使うことができます。ゲームの序盤にはHPの低いポケモンがいたり、終盤にはダメージカウンターがたくさんのったポケモンがベンチにいる可能性が高いからです。よくねらいを定めて、最も効果的な攻め方をしましょう。

たねポケモン

エビワラー

LV.23／HP50

- 拡張シート第２弾赤版
- クイックスターターギフトパック



ワザ

●マッハパンチ
コインを投げて「おもて」なら、相手の控えポケモンを１匹選び、そのポケモンにも、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

◆必要なエネルギーが少なく、それでいて効果的なワザを使っていきたいのなら、この「エビワラー」を選ぶとよいでしょう。第１弾の「エビワラー」と比べるとHPの大きさではちょっと不安があるかもしれませんが、ゲームの序盤であれば、全然問題ありません。
◆闘エネルギー１個で使える「マッハパンチ」は、相手の対戦ポケモンに20ダメージ与えるだけではありません。コインを投げて表なら、相手のベンチのポケモンを１匹選び、10ダメージを与えることができます。バトル場では抵抗力でダメージを与えることができないポケモンを選んでダメージを与えたり、強力なポケモンに進化するかもしれないたねポケモンにダメージを与えておくのは、ゲームの終盤できっと役に立つでしょう。

たねポケモン

エビワラー

LV.33／HP70

- ポケモンカード第１弾



ワザ

●ジャブ
●スペシャルパンチ

◆エネルギー１個ですぐワザが使えて、70というHPの高さ、とにかくたのもしいポケモンです。
◆なんといっても闘エネルギー１個で使えるようになって、20ダメージを与える「ジャブ」です。ベンチのポケモンを育てる戦略なら、闘エネルギー１個をつけたままで、できるかぎり「ジャブ」で戦うこともできます。余裕があるならエネルギーを足して「スペシャルパンチ」をめざしましょう。40ダメージには、相手の対戦ポケモンもお手上げ状態になるでしょう。
◆まるで無敵のような「エビワラー」ですが、弱みがないわけではありません。、相手の対戦ポケモンの抵抗力がある場合も多く、逃げるときにエネルギーが２個必要なのです。ねむり・マヒ・こんらん状態などの特殊状態になったときの対策に、いったんバトル場から逃げることのできる「ポケモンいれかえ」とか、あるいは特殊状態から回復できる「なんでもなおし」とか、トレーナーカードでサポートしておくと、さらに強さが増すことでしょう。

たねポケモン

R団のエビワラー

LV.29／HP60

- ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●クロスカウンター
次の相手の番、このカードが相手のワザによるダメージを受けたとき、(それによってこのカードが「きぜつ」しても、)コインを投げる。「おもて」なら、このカードが受けたダメージの2倍のダメージを、相手に与える。
●マグナムパンチ

◆使う側にはシンプルで、相手が攻めるにはむずかしい「Ｒ団のエビワラー」です。「クロスカウンター」されたあとの相手プレイヤーはかなり悩むことになるでしょう。ワザを使ってダメージを与えても「クロスカウンター」の効果で、倍のダメージが返ってくるかもしれないからです。「Ｒ団のエビワラー」をきぜつさせても「クロスカウンター」の効果ははたらきます。「クロスカウンター」をしながら相手プレイヤーをけん制しつつ、自分の場のポケモンにエネルギーをどんどんつけていくとよいでしょう。
◆「クロスカウンター」の効果にばかり気をとられてはいけません。気をつけなくてはならないのは、相手の対戦ポケモンに受けたダメージの倍のダメージを与える可能性があるといっても、「Ｒ団のエビワラー」がダメージを受けなくなるわけではないということです。「クロスカウンター」で「Ｒ団のエビワラー」のきぜつを防ぐことはできません。

たねポケモン

サイホーン

LV.18／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆この「サイホーン」は、わかりやすいワザを持っているので、他のサイホーンに比べて使いやすいかもしれません。草タイプを弱点にしているので草ポケモンが出てくると、ちょっと苦しいかもしれませんが、雷タイプの抵抗力があるので雷ポケモン相手にはじゅうぶん活躍することでしょう。

◆「にらみつける」は、コイントスで表が出れば相手の対戦ポケモンがワザを使うことができなくなります。「つのでつく」が使えるようになるまでは「にらみつける」を使い続けていきましょう。「つのでつく」に必要なエネルギーがついたら、あとは30ダメージを相手の対戦ポケモンに与えていきます。エネルギーを３個つけるのはたいへんですが、ワザを使うのにまようことがありません。逃げるのにエネルギーが３個必要なので、「なんでもなおし」や「ポケモンいれかえ」をデッキに入れてサポートしたいところです。

ワザ

●にらみつける
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードがバトル場にいるかぎり、このワザを受けた相手は、ワザを使えない。

●つのでつく

たねポケモン

タケシのサイホーン

LV.25／HP60

● ポケモンジム第１弾タケシ



◆「つのでなげる」は、ワザに必要なエネルギーは何の色でもよいのですが２個必要です。無色２個エネルギーがあればすぐにつけて使うこともできるのですが、そううまくいくとはかぎりません。ベンチでエネルギーをつけてから、バトル場に出したいところです。「つのでなげる」は、相手の対戦ポケモンを入れ替えることができます。入れ替わるポケモンは相手プレイヤーが選びます。

◆手札の内容や相手の場の状況によっては、少し時間をかけてでも闘エネルギーを順につけていって、「とっしん」を使えるように育てましょう。「とっしん」は相手の対戦ポケモンに40ダメージを与える強いワザですが、この「タケシのサイホーン」自身も10ダメージ受けます。「きずぐすり」などでサポートしましょう。

◆タケシのサイドンに進化すると、与えるダメージの量も飛躍的に大きくなりますが、確実ではなくなります。確実に攻めたいのなら、進化せずに「とっしん」を使い続けるというのも戦略的に有効です。

ワザ

●つのでなげる
相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。（相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない）

●とっしん
自分にも10ダメージ。

たねポケモン

タケシのサイホーン

LV.29／HP70

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆ワザは１つでまようことはありません。しかもギャンブルのような一発ワザ「ドリルタックル」です。エネルギー２個で70ダメージの可能性がある「ドリルタックル」は、ギャンブル性が高くてもトライしたい魅力的なワザです。コイントス２回で、２回とも表が出ないとワザが成功しません。強気にコイントスするほかはありません。最初のコイントスで表が出たら、自分も相手プレイヤーもドキドキです。

◆コイントスを２回表にする自信のない人はすぐに「タケシのサイドン（ジム拡１）」に進化し、「ラリアット」を使ってみましょう。コイントスは１回ですみますよ。

ワザ

●ドリルタックル
コインを2枚投げ、1つでも「うら」なら、このワザは失敗する。

たねポケモン

カツラのサイホーン

LV.26／HP60

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●ホーンアタック
コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。
●かけぬける
コインを投げて「おもて」なら、相手の控えポケモンを１匹選び、そのポケモンにも、「弱点・抵抗力」に関係なく、20ダメージ。

◆「カツラのサイホーン」は、エネルギーの色を選ばないワザを持っていますので、多色デッキでも活躍が期待できます。「ホーンアタック」を使わないと決めてしまえば、闘のエネルギーを使わないデッキにも入れることができます。
◆闘エネルギー１個で使える「ホーンアタック」は、コイントスで表が出れば、相手対戦ポケモンに30ダメージ与えます。「ホーンアタック」は、バトル場に出してすぐにでも使えるようになります。
◆「かけぬける」もコイントスが必要ですが、相手の対戦ポケモンに確実に20ダメージ与えたうえに、相手のベンチのポケモンにも20ダメージ与える可能性があります。
◆闘エネルギーを１個つけて「ホーンアタック」をした次の自分の番に、「カツラ」を使って炎エネルギーカード２枚をつけて「かけぬける」を使うという、カツラのポケモンならではの作戦も可能です。もちろん炎と闘との混合デッキでないと実現できないことですが……。

サイホーンから進化

サイドン

LV.37／HP80

● 拡張シート第３弾緑版



ワザ

●やまくずし
自分の山札の上からカードを5枚トラッシュする。そのトラッシュした5枚の中に「闘」エネルギーカードがあれば、それらをすべてトラッシュから選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。
●にだんづき
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

◆この「サイドン」の２つのワザには、すべて闘エネルギーが必要です。闘エネルギーを手札にたくさん持ってこられるワザ「やまくずし」の特徴からしても、闘タイプだけで組むデッキに入れて活躍させたいポケモンです。
◆「やまくずし」は、ダメージを与えつつ、プレイヤーをサポートするめずらしいワザです。山札からトラッシュした５枚の中に闘エネルギーがあれば、それを手札に持ってこられるデッキサポートワザです。ゲームの序盤に多く使うと、必要なカードがトラッシュされてしまう可能性もかなりあります。
◆「にだんづき」は、コイントスで表を出せば合計50ダメージを与えることができます。コイントスが裏でも30ダメージは与えることができるので、ボーナスがついたというような感じで考えておくとよいかもしれません。

サイホーンから進化

サイドン

LV.48／HP100

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●つのでつく
●げきとつ
相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。(相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない)。その後、自分にも20ダメージ。

◆この「サイドン」は、50ダメージを相手の対戦ポケモンに与える「げきとつ」を持っています。ただし、うまく使いこなすにはテクニックが必要です。ダメージを与えると相手の対戦ポケモンが控えポケモンと入れ替わってしまうからです。同じポケモンに連続して50ダメージを与えたいところですよね。この「サイドン」自身も20ダメージを受けますが、それは「ディフェンダー」で守りましょう。「げきとつ」を使いたいのであれば、闘エネルギーが４個必要なのでベンチで育てたほうがよいでしょう。また逃げるのに必要なエネルギーが３個もかかるので「ポケモンいれかえ」なども必要です。
◆もう１つのワザ「つのでつく」は、サイホーンのときに持っていたワザと同じです。サイホーンのときから、30ダメージを与え続けて、HPに心配がでたら進化してHP100を利用してまた「つのでつく」を続けるという戦略も有効です。

タケシのサイホーンから進化

タケシのサイドン

LV.38／HP80

- ポケモンジム第１弾タケシ
- ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



特殊能力

●ベンチガード

この力は、このカードがベンチにいて、自分の控えポケモンがダメージを受けるたびに、１回使える。そのダメージのうちの10ダメージを、このカードがかわりに受ける。(2匹以上がダメージを受けたときは、それぞれのダメージに対して１回ずつ使える)

ワザ

●ラリアット

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

◆特殊能力［ベンチガード］は、たとえば「ダグトリオ（第１弾）」の「じしん」、「レアコイル（第１弾）」の「じばく」など自分のベンチのポケモンへもダメージを与えてしまうようなワザを受けるときに使います。自分のベンチのポケモンへのダメージを、この「タケシのサイドン」がかわって引き受ける効果があります。自分のワザだけではなく、相手の「フリーザー（化石）」や「エリカのハクリュー（ジム拡１）」が「ふぶき」で自分の控えポケモンにダメージを与える場合でも、「タケシのサイドン」がベンチにいれば、すべてこの「タケシのサイドン」で受けることができます。もちろん「タケシのサイドン」のダメージを回復する手段をデッキに入れておかないと、いくらHPが80あるといっても「タケシのサイドン」がきぜつしてしまいます。きぜつさせないようにサポートしながらベンチのポケモンをガードしてもらいましょう。

◆ワザは「ラリアット」ひとつです。コイントスで裏が出ると失敗してしまいますが、ダメージが70と大きいので一撃で相手をきぜつさせられるかもしれません。

なにかの化石から進化

カブト

LV.9／HP30

- ポケモンカード第３弾化石の秘密



特殊能力

●カブトアーマー

このカードが、ワザによって受けるダメージは、半分（切りすて）になる。(ダメージ以外の効果はそのまま)。ダメージを受けるとき、このカードがすでに「ねむり・マヒ・こんらん」状態だったなら、この力は、はたらかない。

ワザ

●ひっかく

◆特殊能力［カブトアーマー］は、ワザによって受けるダメージを半分にします。特殊能力やトレーナーカードによるダメージはそのまま受けるので注意してください。10ダメージを受けた場合、１の位を切りすてにするのでダメージはなくなります。50ダメージを受けても、20ダメージを受けて、残りHP10できぜつしなくてすみます。そのせいでHPは倍の60ぐらいある感じです。「ディフェンダー」をつけると70ダメージまで耐えることができるのです。

◆［カブトアーマー］はもちろんベンチでもはたらきます。自分の対戦ポケモンが「ダグトリオ（第１弾）」で「じしん」を使ってベンチの控えポケモンにダメージがきても、この「カブト」はダメージを受けません。

なにかの化石から進化

カブト

LV.22／HP50

- 拡張シート第２弾赤版



特殊能力

●かせきか

この力は、自分の番ごとに１回使える。自分の場にいる「なにかの化石」から進化したポケモンを、１匹選ぶ。コインを投げて「おもて」なら、選んだポケモンについているすべての「進化カード」を手札にもどす。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●するどいツメ

コインを投げて「おもて」なら、30ダメージを追加する。

◆特殊能力［かせきか］に書かれている“自分の場にいる「なにかの化石」から進化したポケモン”とは、「カブトプス」、「オムスター」などの２進化ポケモンをふくむ、「なにかの化石」から進化したすべてのポケモンを対象にしています。たねの「なにかの化石」よりも「進化ポケモン」のほうが多いので、当然「なにかの化石」が足りなくなりがちです。［かせきか］は、「なにかの化石」から進化しているポケモンを１匹選び、「なにかの化石」の上の進化カードをすべて手札にもどします。

◆「かせきか」の力はバトル場でもベンチでも使えますが、コイントスが必要です。ダメージを受けているポケモンに対して［かせきか］を使った場合、ダメージはそのまま残った状態で「なにかの化石」に退化するので、すぐにトラッシュされます。トラッシュされた「なにかの化石」は、すぐにトレーナカード「化石の発掘」で手札にもどしたいところです。

◆「するどいツメ」も強力なワザです。「オムナイト（赤版）」の特殊能力［げんしのゆめ］でサポートしてもらいながら、コイントスの表に期待して使いましょう。

カブトから進化

カブトプス

LV.30／HP60

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



ワザ

●するどいかま

●すいとる

相手にダメージを与えたら、その半分（切り上げ）のダメージカウンターを、自分からとりのぞく。

◆「カブトプス」は、進化させるのもたいへんですが、ワザを使えるようにするのも時間がかかります。じつに、育てがいのあるポケモンです。

◆ワザは、闘エネルギー２個で使える「するどいかま」。30ダメージを確実に与えることができます。「するどいかま」を使いながら、闘エネルギーが４個つけられたら「すいとる」を使いましょう。40ダメージを与え、与えたダメージの半分を回復できるワザなので、一撃できぜつさせられないかぎり、倒される心配がなくなります。「プラスパワー」をつけるとさらに効果的です。「オムナイト（赤版）」の特殊能力［げんしのゆめ］のサポートを受けると、回復しながらダメージを与える効果がさらに強化されます。

なにかの化石から進化

プテラ

LV.28／HP60

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



特殊能力

●げんしのちから

このカードが場にいるかぎり、おたがいのプレイヤーは、ポケモンを進化させることができない。（ワザや「特殊能力」による進化はできる。また、すでに進化しているポケモンに、影響はない）。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は消える。

ワザ

●つばさでうつ

◆特殊能力［げんしのちから］を使うといろいろな作戦をたてることができます。たとえば、自分の場のポケモンをできるだけはやく進化させたあと、この「プテラ」を場に出します。［げんしのちから］がはたらくので、相手側だけ進化できない状態になります。また、デッキを作るとき、この「プテラ」とたねポケモンだけでデッキを組むという作戦もあります。この作戦は比較的かんたんですが、相手のデッキがたねポケモンしかいないデッキだと失敗してしまいます。他にも、いろいろな作戦をたてることができるので、考えてみてくださいね。

◆ワザは、「つばさでうつ」があります。ワザに必要なエネルギーは何の色でもOKです。このワザがあるので、この「プテラ」はどんなデッキに入れても使うことができます。

◆この「プテラ」は、闘タイプへの抵抗力を持っているので、自分がこんらん状態になって、ワザがこんらんした場合でも20ダメージを受けなくてすみます。

なにかの化石から進化

プテラ

LV.30／HP70

● 拡張シート第２弾赤版



ワザ

●ちょうおんぱ

コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

●きりもみアタック

自分にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

◆この「プテラ」の持っている２つのワザは、どちらもエネルギーの色を選ばないので、多色デッキに入れても活躍できます。でも、進化のもとになる「なにかの化石」をそのデッキには入れなければいけないので、デッキを作るときは忘れないようにしましょう。

◆「ちょうおんぱ」は、コイントスで表を出せば、相手の対戦ポケモンをこんらん状態にできるワザです。闘ポケモンが使うワザとしてはめずらしいものです。闘ポケモンのデッキに入れておくと攻撃の幅が広がります。

◆もうひとつのワザはエネルギー３個で使える「きりもみアタック」。相手の対戦ポケモンに40ダメージも与えられます。でも、ワザを使った「プテラ」自身も10ダメージを受けてしまうので、使うまえに相手の場の状況と「プテラ」自身が受けているダメージを確認しておきましょう。「きりもみアタック」は、相手へのダメージが大きいので、何度も使いたいワザなので、「きずぐすり」や「ディフェンダー」などをうまく使って対戦していきましょう。

同じタイミングでおきたこと

ポケモンのワザや特殊能力だけでなく、トレーナーカードや特殊エネルギーカードも何らかの効果を発生させるものが少なくありません。これらの効果が重なった場合、どの順番で処理をすればよいか判断に困る場合があります。基本的には公式プレイルールにしたがって解決しますが、実際にどのような状況をさしているのか、次の2つのケースを参照してください。

【公式プレイルールによる原則】
同じタイミングで複数のことがらが起こったときは、とくに指示されていないかぎり、それらを処理する順番を、そのとき番をおこなっているプレイヤーが決めます。

[ケース1]
●「エナジーショック」と「なんでもなおし配合エネルギー」

「エナジーショック」は相手のポケモンに対して、「エネルギーをつけるとマヒ状態になる」という持続する効果を与えます。問題はこの効果を受けたポケモンに「なんでもなおし配合エネルギー」をつけた場合です。同じポケモンに対して、マヒ状態にするという効果と特殊状態から回復させるという効果が同時に発生することになります。このようなケースは、公式プレイルールにしたがって、その番のプレイヤーの判断で、先に「エナジーショック」を、次に「なんでもなおし配合エネルギー」の順番で処理することでマヒ状態にならないとするか、先に「なんでもなおし配合エネルギー」を、次に「エナジーショック」の順番でマヒ状態になるとするのかを決めます。



ユンゲラー
★拡張シート第3弾緑版
「エナジーショック」
次の相手の番、このワザを受けた相手に「エネルギーカード」がついたとき、相手は「マヒ」状態になる。

なんでもなおし配合エネルギー
★ポケモンカード第4弾ロケット団
このカードは「無色」エネルギー1個ぶんとしてあつかう。このカードを手札から出してポケモンにつけるとき、そのポケモンの「どく・ねむり・マヒ・こんらん」状態をすべて回復させる。「無色」エネルギーは、ほかの色のエネルギーのかわりにはならない。ほかの色のエネルギーは「無色」エネルギーのかわりになる。



[ケース2]
●［ガスのからだ］と「レインボーエネルギー」

［ガスのからだ］の効果がはたらいていて、あと10ダメージ受けたらきぜつする「ナツメのゴース」に対して、「レインボーエネルギー」をつけた場合です。「レインボーエネルギー」は「超」エネルギーカードでもあるのでHPが10ぶん増えるのが先か、10ダメージを受けてきぜつするのが先かという問題が発生します。このようなケースも、公式プレイルールにしたがって、その番のプレイヤーの判断で、先に［ガスのからだ］を、次に「レインボーエネルギー」の順番で処理することできぜつしないとするか、先に「レインボーエネルギー」を、次に［ガスのからだ］の順番で処理することできぜつするとするかを決めます。



ナツメのゴース
★ジム拡張第2弾闇からの挑戦
「［特殊能力］ガスのからだ」
このカードの最大HPは、このカードについている「超」エネルギーカードの数×10ぶん、おおきいものになる。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のときでも、この力は、かならずはたらく。

レインボーエネルギー
★ポケモンカード第4弾ロケット団
場にあるかぎり、「草・炎・水・雷・超・闘・悪・鋼」の中の、どの「エネルギーカード」として使ってもよい。このカードを手札から出してポケモンにつけるとき、そのポケモンに「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。





公式スタッフウエア

公式イベントの会場で、ポケモンカードマスターやスタッフが着用しているウェア類。これはまた、イベント会場に足を運んでくれたファンの方をサポートするという目印でもある。イベントの内容や季節に応じて、さまざまなデザインのウェアが制作されている。



ジャンパー／メタルブルー
'96年12月第5回次世代ワールドホビーフェアから
デザイン／クリーチャーズ



Tシャツ／イエロー
'97年6月第1回公式トーナメントから
デザイン／清水雄介



ジャンパー／シルバー&ブラック
'97年11月神戸マサラカップから
デザイン／清水雄介



Tシャツ／ロケット団仕様
'97年11月NINTENDOスペースワールドから
デザイン／清水雄介



ジャンパー／クリームイエロー
'97年12月福岡トキワカップから
デザイン／清水雄介



ジャンパー／オレンジ
'98年1月東京ニビカップから
デザイン／清水雄介



Tシャツ／ホワイト
'98年7月カメックスメガバトル関東大会から
デザイン／小池光



Tシャツ(ロングスリーブ)／イエロー&オレンジ
'98年8月カメックスメガバトル日本一決定戦から
デザイン／清水雄介



Tシャツ／チャレンジロード'99
'99年7月チャレンジロード'99
デザイン／風間英樹



Tシャツ／トロピカルメガバトル
'99年7月チャレンジロード'99
デザイン／風間英樹



Tシャツ／シークレットスーパーバトル
'99年7月チャレンジロード'99
デザイン／風間英樹

R A R E G O O D S

レアアイテム

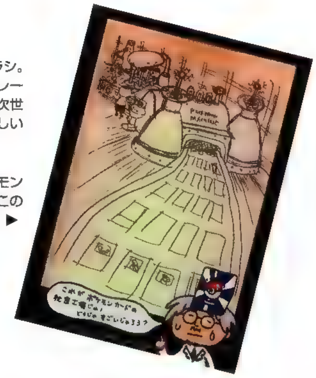
'96年10月のデビューからおよそ3年間。数多く制作されてきた関連アイテムの中から、今では入手が難しい"レアアイテム"を紹介しよう。



◀発売予告チラシ

'96年10月20日ポケモンカードの発売日に向けて制作されたチラシ。「製造快調!」のキャッチコピーが期待感を盛り上げる。CGはトレーナーカードでおなじみの杵渕敬二氏。玩具店以外は、'96年8月の次世代ワールドホビーフェアで配布されたのみ、というとてもめずらしい1枚だ。

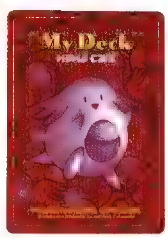
『拡張シート緑版』のエクストラカードの1枚「これがポケモンカードの秘密工場じゃ!」のイラストは、実は大山功一氏がこの発売予告チラシ用に描いたスケッチが使用されているのだ。▶



▼オリジナルデッキケース

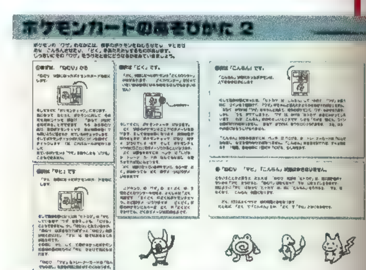
『ポケモンカードファンクラブVol.4』のふろく。それまでデッキをしまえる紙製のケースで手に入れやすいものは『第1弾スターターパック』のパッケージしかなかったため、ファンに新しいケースをプレゼントしたいという思いをこめて制作された。





マイデッキメモカード▶

『ポケモンカードトレーナーズ』の前身、『ポケモンカードファンクラブVol.2』のふろく。自分のデッキの名前とリストを書きこめるカードだ。キャリングケースに付属しているものとはイラスト、デザインが異なる。



ポケモンカードの遊びかたチラシ▲

'96年末ごろ、ポケモンカードの遊びかたをさらにわかりやすく紹介するために制作されたチラシ。パート1ではワザの使いかた、パート2では特殊状態をくわしく解説している。原稿とイラストを大山功一氏、デザインを赤羽卓美氏が担当。まさに手作りの1枚だ。



▲Dr.オーヤマのトラベル英会話

'99年8月にハワイで開催された「トロピカルメガバトル日本一決定戦」招待選手に配られたミニブック。日米交流戦に参加する日本とアメリカの選手のために、あいさつやポケモンカード用語、そして151種類のポケモンの名前が日本語と英語で書かれている。ポケモンカードが世界中の子どもたちの交流のかけ橋になってほしい、という大山功一氏の強い願いから、氏自らが編集した。





▲ナッシーアロハシャツ

'99年8月に開催された「トロピカルメガバトル日本一決定戦」招待選手にプレゼントされたナッシー模様のオリジナル・アロハシャツ。ユーモラスな絵柄ながら、品質は凝りに凝り、有名なアロハシャツ工房が手作りで制作した。

無色ポケモンカード

POKEMON★CARD★GAME

■無色ポケモンは、色のないタイプです。もともと色がないので、ワザや特殊能力で色を変える効果は無効となります。また、無色が弱点となるポケモンはいないので、弱点をついて大ダメージというわけにもいきません。重要なポイントとしては、ワザに必要となるエネルギーの色を選ばないということです。ワザに必要となるエネルギーの数さえ満たしていれば、ワザを使うことができます。

■デッキを組むときには、ポケモンの色(タイプ)とエネルギーカードのバランスがとても重要となります。ポケモンの色(タイプ)を増やせば、色(タイプ)に対応するエネルギーカードを増やさなければならなくなるため、ワザに必要なエネルギーのタイプを確実に手札に引いてくることがむずかしくなります。そこで、ワザに必要なエネルギーの色を選ばない無色ポケモンをサポートとして何匹か入れておくことが、負けにくいデッキづくりのキーポイントとなります。

■弱点・抵抗力

無色ポケモンをさらに分類すると、ノーマル系、ひこう系、ドラゴン系に分けることができます。それぞれ異なる弱点と抵抗力を持っています。

	弱点	抵抗力	代表的なポケモン
◆ノーマル系			「ピッピ」
◆ノーマル系			「トゲピー」
◆ひこう系			「ポッポ」
◆ドラゴン系			「ミニリュウ」
◆ドラゴン系			「カイリュー」

■進化チャート

たねポケモン	1進化ポケモン	2進化ポケモン
ポッポ	ピジョン	ピジョット
コラッタ	ラッタ	
	わるいラッタ	
オニスズメ	オニドリル	
ピッピ	ピクシー	
プリン	プクリン	
ニャース	ペルシアン	
	わるいペルシアン	
ドードー	ドードリオ	
イーブイ	ブースター	
	シャワーズ	
	サンダース	
	わるいブースター	
	わるいシャワーズ	
	わるいサンダース	
ミニリュウ	ハクリュウ	カイリュー
	わるいハクリュー	わるいカイリュー

★ジムシリーズ

たねポケモン	1進化ポケモン
マチスのオニスズメ	マチスのオニドリル
マチスのコラッタ	マチスのラッタ
マチスのイーブイ	マチスのサンダース
エリカのピッピ	エリカのピクシー
エリカのミニリュウ	エリカのハクリュー
キョウのポッポ	キョウのピジョン
カツラのドードー	カツラのドードリオ
サカキのニャース	サカキのペルシアン



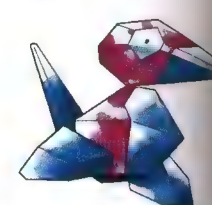
■進化しないたねポケモン

- カモネギ
- ベロリンガ
- ラッキー
- ガルーラ
- ケンタロス
- ポリゴン
- メタモン
- カビゴン
- トゲピー
- かっこいいポリゴン
- くいしんぼカビゴン
- ロケット団のニャース



★ジムシリーズ

- エリカのプリン
- ナツメのポリゴン
- タケシのベロリンガ
- カツラのケンタロス
- カツラのガルーラ
- キョウのメタモン
- R団のカビゴン
- ___のラッキー
- イマクニ?のドードー







たねポケモン
ポッポ
LV.8／HP40
● ポケモンカード第１弾



ワザ
●ふきとばし
相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。(相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない)

◆ワザは１つ。「ふきとばし」です。使い方がちょっとむずかしくクセのあるワザです。「ふきとばし」の効果で相手のバトル場のポケモンをどんどん入れ替えると、相手はどのポケモンを中心に育てていったらよいかとか、戦い方にまよいが出るでしょう。でも、逆にこちらもどこに攻撃の焦点をあてたらよいか、わからなくなってしまうかもしれません。ワザにこちら側もふりまわされないように気をつけてください。
◆無色ポケモンですので、入れて困るデッキはありません。闘ポケモンを弱点とするポケモンが多いデッキに入れると、抵抗力をいかして活躍をしてくれることでしょう。進化させることを考えて、主力のポケモンとして使うのもよいかもしれません。

たねポケモン
ポッポ
LV.10／HP50
● 拡張シート第１弾青版



ワザ
●かぜおこし
●でんこうせっか
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

◆「かぜおこし」も「でんこうせっか」もひじょうにわかりやすいワザなので、ポッポの中でも、比較的使いやすいのがこの「ポッポ」です。まず、どんなエネルギーカードでも１枚つければ、「かぜおこし」で攻撃ができます。その次の番に、またエネルギーカードをつければ「でんこうせっか」のワザが使えます。もちろん無色ポケモンなのでエネルギーの色は選びません。ですからもしバトル場に出したときに、手札に無色２個エネルギーを持っていたなら、すぐにつけて「でんこうせっか」を使うことができます。無色２個エネルギーをつけておいてもピジョンに進化して、すぐワザが使えるのでムダになりません。

ワザ解説

相手の対戦ポケモンをベンチへふきとばそう！

「ふきとばし」

ポッポ★ポケモンカード第１弾

相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。(相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない)



● このワザの効果は、相手の対戦ポケモンが対象であり、相手の対戦ポケモンをベンチにもどすというものです。入れ替えることが効果ではありません。相手の対戦ポケモンがふきとばされてベンチにもどってしまったので、相手プレイヤーは、ベンチの控えポケモンから１匹を選んでバトル場に出すことになるのです。

■控えポケモンにエフェクトガードがついていても、入れ替えはおこる！

たねポケモン

キョウのポッポ

LV.9／HP40

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●でんれい

自分と自分についているすべてのカードを山札にもどす。(ベンチから、かわりの対戦ポケモンを出す)。その後、自分の山札から「キョウのポッポ」以外の「ポケモン」を1枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから手札に加え、その山札をよく切る。

●つばさでうつ

◆「でんれい」は、この「キョウのポッポ」自身を山札にいるポケモンと交換できる便利なワザです。ゲームの序盤にこの「キョウのポッポ」をバトル場に出して、山札にいる欲しいポケモンと交換すれば、はやい段階で自分のポケモンを思いどおりに進化させることができるでしょう。しかも、この「キョウのポッポ」が「でんれい」で山札にもどるとき、ついているカードがそのまま山札にもどせるのです。ですから、あとあと使いたい「プラスパワー」や「ディフェンダー」などのポケモンにつけて使うトレーナーカードをつけて、いっしょに山札にもどすということもできます。

◆「キョウのピジョン」に進化したあと、トレーナーカードの「思い出させる」を使って、きぜつさせられる前に「でんれい」で山札にもどすという戦い方も強力です。この「キョウのポッポ」の「でんれい」を上手に使って対戦しましょう。

たねポケモン

キョウのポッポ

LV.15／HP50

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●つつく

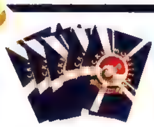
●すなかけ

次の相手の番、このワザを受けた相手はワザを使うときにコインを投げ、「うら」なら、そのワザは失敗する。

◆ワザが確実に決められないとなると、つらいですよね。「すなかけ」を受けた相手の対戦ポケモンがワザを使うときには、その前にコイントスをしなければなりません。その結果、コイントスが裏ならワザは失敗してしまいます。ゲームの序盤、中盤での効果はかなりのものです。相手が一撃できぜつさせる大ワザを持っていても、それが失敗してしまう可能性があるのです。ダメージも20ありますから、かなり相手を苦しめるはずです。

◆「すなかけ」の効果は「なんでもなおし」ではなおせません。ベンチにもどったり、進化することで消すことができます。

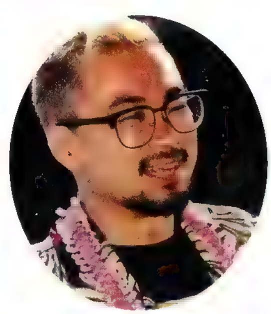
◆他のカードの「すなかけ」のワザのダメージはたいていが10なのに対し、このカードの「すなかけ」のダメージは20。これを活用しない手はありません。



'99.6.13幕張イベントデッキ

ポケモンカード・ゲームデザイナー★大山功一さん

● デッキの名前は「99.6.13幕張イベントデッキ」ですかね。昨年6月に幕張メッセで行われた第10回次世代ワールドホビーフェアで、みんなと戦ったときのデッキなんで。2人のトレーナーに勝ち抜けば僕やタカハシ君、ウッチーのうち誰か1人と対戦できた、ジムトレーナー勝ち抜き戦のときのものです。勝率は、悪かったですね。トホホッ……。デッキのテーマは何だったっけかなあ？　ナツメのポケモンがメインですね。あと、好きなポケモンである「メタモン」と「バリヤード」が入っています。それから、上級者と対戦するときに役立つ「錯乱ジム」が2枚も入れてあります。「錯乱ジム」を出したとき、対戦相手が「ぎゃっ、やめて～！」と言うのが楽しいんですよね。「カツラのクイズ　その１」で身長あてをさせたり、「ナツメのケーシィ」の「シンクロウェーブ」で意表をつくのも好きだな。いろんなことをして、相手も自分も困るっていうのがテーマかな。はははっ。



おおやまこういち

●ポケモンカード　18枚

ナツメのケーシィ LV 11	2枚
ナツメのケーシィ LV 12	1枚
ナツメのユンゲラー LV.41	1枚
ナツメのゴース LV.9	1枚
ナツメのスリープ LV.15	1枚
ナツメのスリープ LV 18	1枚
バリヤード LV 28	1枚
R団のミュウツー LV.35	1枚
マチスのオニスズメ LV 17	1枚
プリン LV.14	1枚
カツラのドードー LV.17	1枚
ラッキー LV.55	1枚
ガルーラ LV.36	1枚
ガルーラ LV.40	1枚
ケンタロス LV 35	1枚
メタモン LV 20	1枚
エリカのミニリュウ LV 14	1枚

●トレーナーカード　18枚

突風	2枚
オーキドはかせ	1枚
いいきずぐすり	1枚
ディフェンダー	2枚
エリカ	2枚
エリカの親切	1枚
カツラのクイズ　その1	1枚
ナツメの眼	2枚
ワープポイント	2枚
ナツメのサイキックコントロール	2枚
錯乱ジム	2枚

●エネルギーカード　24枚

超エネルギー	19枚
無色2個エネルギー	4枚
なんでもなおし配合エネルギー	1枚

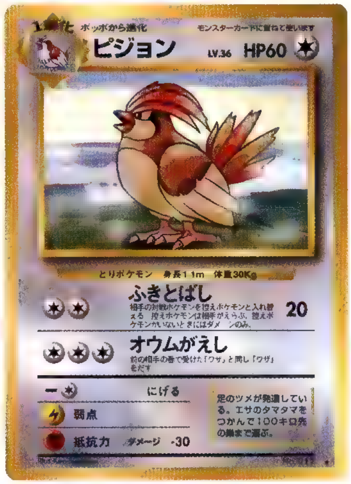
デッキ拝見

ポッポから進化

ピジョン

LV.36／HP60

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●ふきとばし
相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。（相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない）

●オウムがえし
前の相手の番に、このカードがワザによって受けたダメージと効果を、相手に与える。

◆「ふきとばし」は20ダメージに加えて相手の対戦ポケモンを相手の控えポケモンと入れ替える効果があります。序盤に使うと相手は集中して育てることができなくなるかもしれません。

◆「オウムがえし」というワザは、実際に使わなくても、使えるぶんのエネルギーをつけておくだけでかなりの効果を持つワザです。相手はダメージが返ってくることをおそれてダメージの少ないワザでゆっくり攻撃するか、エネルギーカードをたくさんつけて一撃できぜつさせようとするでしょう。

◆「オウムがえし」は、この「ピジョン」の受けた効果やダメージをそのまま返すワザです。相手側が「プラスパワー」を使ってプラス10ダメージをこちらに与えたとします。その場合、「プラスパワー」のぶんもふくめて、受けたダメージをそのまま相手に与えます。また、どく状態にされたら相手もどく状態にします。

◆「ヒトカゲ（第１弾）」の「ひのこ」を受けたあとで「オウムがえし」をした場合、相手に30ダメージ与えても自分のエネルギーカードはトラッシュしなくてもよいのです。

ポッポから進化

ピジョン

LV.38／HP60

● 拡張シート第３弾緑版



ワザ

●ツイスター
相手が「きぜつ」しなかったなら、コインを投げる。「おもて」なら、このワザを受けた相手についている、すべての「エネルギーカード」と「トレーナーカード」を、持ち主の手札にもどす。

●そらをとぶ
コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。「おもて」なら、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。

◆「ツイスター」は、エネルギーがたくさんついているポケモンにはとくに有効なワザです。「ツイスター」が成功すると、相手の対戦ポケモンのエネルギーカードだけでなく、ついている「ディフェンダー」などのトレーナーカードも相手プレイヤーの手札にもどります。相手がまた「ディフェンダー」を使えることになるのがちょっとイヤですが、対戦ポケモンにはエネルギーをつけなおさなければいけなくなるので、それだけでもじゅうぶん有効なワザといえます。もちろんコイントスで表を出さないといけませんが、「ツイスター」の効果は強力なのでどんどん使っていきましょう。

◆「そらをとぶ」は、コイントスで裏が出るとワザが失敗してダメージも与えられません。でも表のときは、相手の対戦ポケモンに30ダメージを与えたうえに、この「ピジョン」は相手のワザによるダメージや効果を受けなくなります。コイントスで表を出すと強力ですよ。

ワザ解説

受けたダメージと効果は忘れずに！

「オウムがえし」

ピジョン★ポケモンカード第１弾

前の相手の番に、このカードがワザによって受けたダメージと効果を、相手に与える。



● このワザは、説明文をよりわかりやすく修正しています。ワザの最新の説明文にしたがってください。前の相手の番に、相手のワザによって10ダメージとどく状態にする効果を受けた場合、「オウムがえし」を使うと、相手の対戦ポケモンに10ダメージを与え、どく状態にします。あくまでも「オウムがえし」を使うポケモンが受けたダメージと効果だけを、相手の対戦ポケモンに与えます。

■「オウムがえし」でダメージと効果を与える相手の対戦ポケモンは、前の相手の番で「オウムがえし」を使うポケモンに対してダメージと効果を与えたポケモンでなくてもかまいません。

■前の相手の番に、ベンチにいて受けたダメージと効果に関しても、「オウムがえし」をすることができます。

■「このカードが受けたダメージ」というのは、ダメージの計算の結果、「オウムがえし」を使うポケモンに対して与えられたダメージです。

■「このカードが受けた効果」で相手プレイヤーの選択があった場合、選択結果をそのまま、相手の対戦ポケモンに与えるわけではありません。たとえば、「はかいこうせん」で雷エネルギーをトラッシュされた場合、「オウムがえし」で相手の対戦ポケモンからトラッシュするエネルギーは、雷エネルギーでなくてもかまいません。プレイヤーが選択することができます。

キョウのポッポから進化

キョウのピジョン

LV.34／HP60

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●クイックターン
コインを2枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。
●こうそくひこう
コインを投げて「おもて」なら、30ダメージを追加する。その場合、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。

◆「キョウのピジョン」の使えるワザは、２つともかなりコイントスが重要なワザです。
◆「クイックターン」はコイントス２回で、最高60ダメージを与えることができます。２回コイントスができるということは、確率でいえば１回は表が出るということなので、30ダメージは与えられることになります。でも、やはり２回とも表を出したいワザです。
◆「こうそくひこう」は、エネルギーが４個も必要なワザなのに、基本ダメージが少ない10ダメージのワザです。でも、コイントスで表を出せば、相手の対戦ポケモンに合計40ダメージを与え、しかもこの「キョウのピジョン」は相手のワザによるダメージや効果を受けなくなります。基本ダメージが少ないからといって、「こうそくひこう」を使わないのは損ですよ。

ピジョンから進化

ピジョット

LV.39／HP70

● サザンアイランド／レインボーアイランド



ワザ

●マッハひこう
コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。
●カッターウインド

◆この「ピジョット」の「カッターウインド」は無色ポケモンの中ではめずらしく、確実に50ダメージという大ダメージを与えることができます。２進化なので「ピジョット」に進化するまでに時間はかかりますが、「ポケモン交換おじさん」「ポケモン育て屋さん」「月の石」などを使うことで進化をはやめることができます。
◆エネルギーが２個ついていれば、コイントスとはいえ、40ダメージを与えることができる「マッハひこう」が使えます。「マッハひこう」で対戦をしながら、さらにエネルギーをつけていって「カッターウインド」を使います。ワザに必要なエネルギーが２個と４個で、無色２個エネルギーとたいへん相性がよいポケモンといえます。何の色のエネルギーでも使えて、なおかつ無色２個エネルギーもいかせて使えるので、この「ピジョット」は、デッキの中では便利で強力な存在でしょう。

ピジョンから進化

ピジョット

LV.40／HP80

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●つばさでうつ
●ハリケーン
相手が「きぜつ」しなかったなら、相手と相手についているすべてのカードを、持ち主の手札にもどす。

◆「ハリケーン」は相手の対戦ポケモンがどんなポケモンでも、とにかく手札にもどすことができます。もちろん30ダメージ与えて相手がきぜつしなかったらですが…。似たようなワザ「わるいカイリキー（ロケット団）」の「つまみだす」は、相手のベンチにポケモンがいないときは、ワザは失敗してしまいますが、この「ピジョット」の「ハリケーン」は相手に控えポケモンがいなくても失敗はしません。ということは、相手のベンチにポケモンがいないときに「ハリケーン」を使うと、相手の場にポケモンが１匹もいなくなるのでそこで勝負が決まります。あなたの勝ちです。
◆ピジョットは２進化ポケモンなので育つまでに時間がかかりますが、トレーナーカードの「月の石」などを使って進化カードを持ってきたり、「ポケモン育て屋さん」などで進化させ、無色２個エネルギーを利用してなるべくはやく対戦準備をととのえましょう。相手側に控えポケモンがいない状態で使うのが理想ですが、そうでなくともどんどん「ハリケーン」を使っていくと、相手の進化が遅くなりますし、相手の場のポケモンにエネルギーがつきにくくなります。ジワジワと相手を苦しめつつ、最後は控えポケモンがいなくなる状態をめざしましょう。

たねポケモン
コラッタ
LV.9／HP30
● ポケモンカード第１弾



◆HPは低いコラッタですが、エネルギー１個で20ダメージを与えられるので、場に出してすぐにワザが使えます。逃げるときにエネルギーが必要なく身軽なところも使いやすいポケモンといえるでしょう。ただしHPが低いのでゲームの中盤以降ではバトル場に出るときびしい戦いになるでしょう。ダメージを与えてパッとベンチにもどる、ずばやくカッコイイバトルがこのカードらしさです。できれば、はやめにラッタに進化させてあげたいですね。

ワザ
●かみつく

たねポケモン
コラッタ
LV.12／HP40
● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆「パソコン通信」や「ポケモン交換おじさん」を使ったとき、自分の山札の中に欲しいカードがなかったことはありませんか？　ときによって自分の欲しいカードがサイドカードとして置かれている場合があります。サイドカードというものは、基本的にはポケモンをきぜつさせてからではないと引くことのできないカードなので、なかなか手に入れることはむずかしいものです。そんなサイドカードを、山札の一番上のカードと交換できる特殊能力［わるふざけ］を使えるポケモンが、この「コラッタ」です。でも「サイドカード」は最高６枚もあるので、思ったとおりに欲しいカードを入れ替えるのはむずかしいでしょう。そんなときは、「マンキー（ジャングル）」の特殊能力［スパイ］を使ってあらかじめ自分のサイドカードを見ておくとか、トレーナーカードの「ロケット団参上！」を使ってサイドカードを全部表にしてしまうなどの方法があります。そこまでしてでもサイドカードにあるカードが必要だと思う人は、これらの方法で欲しいカードをゲットしましょう。

特殊能力
●わるふざけ
この力は、自分の番ごとに1回使える。自分の「サイドカード」から1枚を選び、自分の山札の一番上のカードと入れ替える。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ
●でんこうせっか
コインを投げて「おもて」なら、10ダメージを追加する。

たねポケモン
コラッタ
LV.15／HP50
● 拡張シート第１弾青版
● クイックスターターギフトパック



◆コラッタの中でいちばんHPの高いのが、この「コラッタ」です。ラッタに進化することが目的のデッキなら、少しでもHPの高いこの「コラッタ」を入れておくとよいでしょう。
◆使えるワザは２つありますが、どちらも攻撃力には欠けるものです。ですから主力のポケモンにはなりませんが、どちらのワザもエネルギー１個で使えるので、場面によっては活躍できるポケモンといえます。
◆相手が超ポケモンのときなど大活躍でしょう。「ひっかく」を使って、たとえ10ダメージでも、抵抗力で「コラッタ」はダメージを30減らすことができるので、じゅうぶん戦えます。
◆まだこちら側のポケモンの対戦準備ができていないときなど、「しっぽをふる」で相手の攻撃を止めておくことができます。もちろんコイントスで表を出さないといけませんが、決まれば強力です。

ワザ
●ひっかく
●しっぽをふる
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このワザを受けた相手は、ワザを使えない。

たねポケモン

マチスのコラッタ

LV.7／HP30

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆この「マチスのコラッタ」は、「きあいだめ」と「でんこうせっか」の２つのワザを使えます。理想としては、「きあいだめ」を使ってから「でんこうせっか」を使いたいのですが、HPが30しかないのでそれは危険です。どうしてもこの２つのワザを使いたいのなら、トレーナーカードの「ディフェンダー」を使うのがよいでしょう。そして、対戦をはじめるときに、この「マチスのコラッタ」をバトル場に出したときも「きあいだめ」は有効です。でも、もし手札に「ディフェンダー」がないときは、ベンチで育てていくか、最初から「でんこうせっか」を使って少しでも確実にダメージを与えるほうがよいでしょう。

◆進化後のマチスのラッタは２種類いるので、どちらに進化するかによって、つけていくエネルギーの数を考えましょう。

ワザ

●きあいだめ
次の自分の番、このカードが使う「でんこうせっか」のダメージは2倍になる。

●でんこうせっか
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

たねポケモン

マチスのコラッタ

LV.10／HP40

● ポケモンジム第２弾マチス



◆確実に40ダメージを与えることのできるコラッタは、この「マチスのコラッタ」だけです。その40ダメージを与えるには、２回自分の番が必要ですが、やり方はかんたんです。まずエネルギーを１個つけて「きあいだめ」、次の番にもう１個エネルギーをつけて「かじる」。これで相手の対戦ポケモンに40ダメージを与えられます。ですから、ゲームのはじめにバトル場に出しておくと効果的でしょう。

◆でも、序盤以降は「きあいだめ」を使うかそのまま「かじる」を使うか、なやむところです。「かじる」２回で40ダメージ、「きあいだめ」して「かじる」を使って40ダメージ、結果としては２回の番で40ダメージを与えるのでどちらも同じです。そのときの状況によって、どちらの方法で相手にダメージを与えるか変わってくるので、上手に使い分けて対戦しましょう。

ワザ

●きあいだめ
次の自分の番、このカードが使う「かじる」のダメージは「40」になる。

●かじる

コラッタから進化

ラッタ

LV.25／HP60

● サザンアイランド／レインボーアイランド



◆ワザは「するどいまえば」１つです。エネルギー２個で使えるので、進化するまえのコラッタのときにエネルギーが１個ついていれば、すぐにワザが使えます。「するどいまえば」は、基本ダメージは10と小さいのですが、コイントスで表を出せば30ダメージを追加することができます。相手プレイヤーは、この「するどいまえば」のダメージがどれくらいくるのか計算ができないので、どのように対応すればよいか先が読めずに頭をなやませるかもしれません。

◆ダメージをたくさん受けても、逃げるためのエネルギーが必要ないのですぐにベンチにもどれます。ですから、安心してバトル場で対戦ができます。

◆逃げるときにエネルギーが必要のないラッタは、この「ラッタ」だけですが、ワザの基本ダメージが他のラッタよりは小さいので、目的によってどのラッタをデッキに入れるかをきちんと考えましょう。

ワザ

●するどいまえば
コインを投げて「おもて」なら、30ダメージを追加する。

コラッタから進化

ラッタ

LV.41／HP60

● ポケモンカード第１弾



◆「いかりのまえば」というワザは、相手の対戦ポケモンのHPが高ければ高いほど強力なダメージを与えることのできるワザです。それは「いかりのまえば」が相手のHPの半分のダメージを与えることができるからです。HPが120あるポケモンなら60ダメージを与えます。でもHPが40のポケモンだと20ダメージしか与えられません。20ダメージならもうひとつのワザ「かみつく」で与えられるので、「いかりのまえば」を使って効果的にダメージを与えられるのは、HP50以上のポケモンになります。

◆HP50のポケモンなら、「いかりのまえば」で30ダメージを与えることができます。50の半分は25ですが、端数の５は切り上げになるので30ダメージを与えることができるのです。そうなるとそのポケモンは残りHPが20になるので、あとは「かみつく」で攻撃しましょう。ぴったりきぜつさせることができます。

◆HPが60以上だと戦い方が変わってくるので、「かみつく」と「いかりのまえば」を上手に使い分けて対戦していきましょう。

ワザ

●かみつく

●いかりのまえば

相手の残りHPの半分（切り上げ）のダメージを与える。

コラッタから進化

わるいラッタ

LV.25／HP50

● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆無色ポケモンには、コインを投げて表が出ると大きなダメージを与えることのできるワザがたくさんあります。裏が出るとワザは失敗してダメージを与えることができませんが、コイントスしだいでは、相手のポケモンに大きなダメージを与えることができるでしょう。そんなコイントスにかけたワザを持つポケモンでデッキを組むのであれば、この「わるいラッタ」はおすすめです。

◆「ひっさつまえば」はエネルギーを３個つければ使うことができます。コインを投げて表なら、50ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができます。ゲームの序盤であれば、HPが50のポケモンも多いので、相手の対戦ポケモンを一撃できぜつさせることも不可能ではありません。

ワザ

●かじる

●ひっさつまえば

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

マチスのコラッタから進化

マチスのラッタ

LV.32／HP70

● ポケモンジム第２弾マチス



◆ラッタの中でいちばんHPが高いのが、この「マチスのラッタ」です。ワザはひとつしか使えませんが、エネルギー１個で使えるので対戦させやすいポケモンです。

◆「いかりのまえば」というワザは、相手の対戦ポケモンのHPの半分のダメージを与える強力なワザですが、このワザしか使えないので、この「マチスのラッタ」だけで戦っていくのは苦しいでしょう。ですから他のポケモンの手助けが必要です。たとえば、相手にのっているダメージカウンターぶんのダメージを与えるワザ「ヨガのポーズ」を使えるポケモン、「ルージュラ（第１弾）」や「バリヤード（ジャングル）」といっしょにデッキを組むと強力です。この「マチスのラッタ」が「いかりのまえば」で相手の対戦ポケモンのHPを半分にしたあと、「ルージュラ」や「バリヤード」と入れ替わって「ヨガのポーズ」を使うのです。ほとんどのポケモンをこの連携ワザできぜつさせることができるでしょう。「いかりのまえば」と「ヨガのポーズ」は、強力なワザの組み合わせのひとつです。

ワザ

●いかりのまえば

相手の残りHPの半分（切り上げ）のダメージを与える。

マチスのコラッタから進化

マチスのラッタ
LV.33／HP60

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆「きあいだめ」はエネルギー１個で使えるので、進化するまえにエネルギーがついていなくてもすぐに使えるワザです。この「きあいだめ」をしてから、もうひとつのワザ「すてみタックル」を使うと、80ダメージという大ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができます。でも、この「マチスのラッタ」自身が受けるダメージも倍の40になるので、この２つのワザの組み合わせを使うときは、きちんと考えてからのほうがよいでしょう。HPが60しかないので、40ダメージも受けてしまっては、あとがありませんからね。

◆「すてみタックル」はエネルギー２個で40ダメージを相手の対戦ポケモンに与える強力なワザです。でも、このワザを使うとこの「マチスのラッタ」自身も20ダメージを受けてしまうので、これはHPが60のこの「マチスのラッタ」には、けっこう苦しいダメージです。ですから「すてみタックル」を使うときは、いっしょにトレーナーカードの「ディフェンダー」を使うとよいでしょう。次の相手からのダメージも防げますから、「すてみタックル」を使える回数が増えますよ。

ワザ

●きあいだめ
次の自分の番、このカードが使う「すてみタックル」のダメージは「80」になる。（自分へのダメージも「40」になる）
●すてみタックル
自分にも20ダメージ。

たねポケモン

オニスズメ
LV.9／HP40

● イントロパック



◆攻撃力を重視したデッキの中にオニスズメを入れるなら、この「オニスズメ」がおすすめです。オニスズメの中で確実に20ダメージを与えることができるのは、この「オニスズメ」だけだからです。

◆ワザは２つともダメージだけを与えるわかりやすいものなので、ポケモンカードをはじめたばかりの入門者でも、かんたんに使いこなせるポケモンでしょう。逃げるときにエネルギーが必要ないところも使いやすくてよいポケモンです。

◆オニスズメには雷タイプに弱点があるため、HPが40しかないこの「オニスズメ」は雷ポケモン相手だと、すぐにきぜつさせられてしまうかもしれません。そんなときはすぐにでもベンチにもどって、他のポケモンに対戦してもらいましょう。でも、もし相手が闘ポケモンなら、この「オニスズメ」だけでもじゅうぶん戦っていけます。なぜなら、オニスズメには闘タイプに抵抗力があるからです。

ワザ

●つつく
●つばさでうつ

たねポケモン

オニスズメ
LV.12／HP40

● 拡張シート第２弾赤版



◆エネルギー１個で使えるワザを２つ持っている「オニスズメ」です。ワザがすぐに使えることと、逃げるときにエネルギーが必要ないので、とても便利に使うことができます。対戦を通して、エネルギーをトラッシュすることなくバトル場とベンチを自由に入れ替えることのできるポケモンが１匹いると、戦略的にゲームを展開することができます。

◆「みだれづき」はコインを２回投げて表の出た数×10のダメージを相手の対戦ポケモンに与えます。ダメージを与えられないかもしれないし、10または20ダメージを与えることができるかもしれないワザです。確実にダメージを与えたいときには、もうひとつのワザ「かぜおこし」を使いましょう。

ワザ

●みだれづき
コインを2枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。
●かぜおこし

たねポケモン

オニスズメ

LV.13／HP50

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆HPが50あって逃げるのにエネルギーも必要ないので、比較的安心できるポケモンです。エネルギーを１個つけると「つつく」を使うことができます。

◆進化や「オウムがえし」のことを考えて、無色２個エネルギーカードからつけていく手もあります。「オウムがえし」は相手から受けたダメージや効果をそのまま相手に返すワザなので、相手からマヒやねむりなどの特殊状態にされても、「なんでもなおし」で回復してでもワザを使えるようにしましょう。そうすれば、今度は相手を確実に自分の受けた状態にすることができます。オニドリルは強いポケモンですから、進化を頭のどこかに置いておく必要もあります。

ワザ

●つつく

●オウムがえし

前の相手の番に、このカードがワザによって受けたダメージと効果を、相手に与える。

たねポケモン

マチスのオニスズメ

LV.8／HP30

● ポケモンジム第２弾マチス



◆「マチスのオニスズメ」は、エネルギーを１個つければ、20ダメージ与えることができるので、あわてて場に出す必要はありません。20ダメージを与えることで、確実に相手の対戦ポケモンをきぜつさせることができる状況で場に出しましょう。HPが30なので、攻撃力をいかしてバトル場で活躍させるにはつらいです。ワザを使えば自分の番が終わり、相手の対戦ポケモンのワザによってダメージを受ける可能性があります。バトル場できぜつする可能性が出てきたら、逃げるのにエネルギーがいらないので、すぐにベンチにもどしましょう。

◆マチスのオニドリルへの進化をめざす場合は、相手の場の様子やどんな戦いをするデッキなのかをよく観察してからに場に出すようにしましょう。

ワザ

●ドリルくちばし

たねポケモン

マチスのオニスズメ

LV.17／HP50

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆注目のワザは「かまいたち」です。無色２個エネルギーカードを使えば、ゲームスタート時の自分の番でいきなり40ダメージを与えることも可能です。ゲームのはじまったばかりのころの40ダメージはかなり強烈です。

◆「ふきとばし」を使うときは、相手のベンチの控えポケモンのワザやエネルギーカードのついている様子を見ながら使いましょう。自分に不利なポケモンがバトル場に出てきてしまうこともありますからね。はじまったばかりで、相手のベンチにまだエネルギーがついていないポケモンが１匹しかいなかったらラッキーです。「ふきとばし」でバトル場に呼び出して、次の番で「かまいたち」です。逃げ足の速さをいかして、あぶなくなったらすぐにベンチにもどりましょう。

ワザ

●ふきとばし

相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。（相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない）

●かまいたち

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

オニスズメから進化

オニドリル

LV.24／HP60

● 拡張シート第２弾赤版



◆「オニドリル」のワザは２つともコイン判定がついています。「でんこうせっか」はコインを投げて表なら20ダメージを追加することができます。「ドリルこうか」はコイン判定でワザの成功、失敗が決まります。コイントスに自信があったり、コイントスが好きな人におすすめです。両方のワザとも少ないエネルギーで大きなダメージを与える可能性を持っています。コイントスが表か裏かで大きな差がありますから、自分も相手のプレイヤーもコイントスのゆくえをどきどきしながら見守ることになりますね。無色２個エネルギーを使って、なるべくはやく「ドリルこうか」を使えるようにしたほうがよいでしょう。進化してきてこのギャンブル性！　逃げるのにエネルギーが必要ないので、いざとなったらベンチにもどるつもりで思い切ってワザを使っていきましょう。

ワザ

●でんこうせっか
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。
●ドリルこうか
コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

オニスズメから進化

オニドリル

LV.27／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆「オニドリル」は、逃げるためのエネルギーも必要ありませんし、ワザもストレートで強い進化ポケモンです。エネルギーが４個いる「ドリルくちばし」も無色２個エネルギーカードを２枚使えば、進化をふくめて自分の番２回でワザが使えるようになります。

◆もうひとつのワザ「こうそくいどう」は基本ダメージが20で、コイントスで表がでると、次の相手の番に相手の対戦ポケモンのワザを受けなくなります。ワザを受けないということは、ワザのダメージも効果も受けないということです。「こうそくいどう」は攻撃と防御を同時にこなすワザです。一方的に攻めこめる相手なら「ドリルくちばし」、相手のワザによるダメージや効果を受けないようにするなら「こうそくいどう」と、相手によって使い分けられるワザを持っているのがよいところです。

ワザ

●こうそくいどう
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはワザによるダメージや効果を受けない。
●ドリルくちばし

マチスのオニスズメから進化

マチスのオニドリル

LV.30／HP70

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆「マチスのオニドリル」は２つのワザのバランスがとてもよいポケモンです。

◆「マシンガンドリル」は、２個のエネルギーで、最大50ダメージを相手の対戦ポケモンに与える可能性があります。でも、それ以上に５回コイントスできるのが楽しいですね。まさにマシンガン攻撃です。

◆確実に相手にダメージを与えたいのなら「わしづかみ」を使いましょう。相手はワザを受けると逃げられなくなるので、「突風」でエネルギーのあまりついていないHPの高いポケモンを呼び出して「わしづかみ」で攻め続けるというのもよいでしょう。30ダメージの攻撃はかなり効果的です。

ワザ

●マシンガンドリル
コインを5枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。
●わしづかみ
次の相手の番、このワザを受けた相手は「にげる」ことができない。

たねポケモン
ピッピ
LV.14／HP40
● ポケモンカード第１弾



ワザ
●うたう
コインを投げて「おもて」なら、相手を「ねむり」状態にする。
●ゆびをふる
相手のワザを1つ選び、それを、自分が持っているワザとして使う。（そのワザに必要なエネルギーがついていなくても、かまわない）

◆「ゆびをふる」は、相手の対戦ポケモンが持っているワザをこの「ピッピ」の持っているワザとして使うことができます。「ピッピ」自身に３個ぶんのエネルギーがついていれば、どのワザでも使うことができます。選んだ相手のワザに必要なエネルギーの数が４個以上でもです。基本的にワザに必要なエネルギー以外はワザの説明にしたがいます。たとえば「キュウコン（第１弾）」の「だいもんじ」を選んだときは、「ピッピ」から炎エネルギーカードを１枚トラッシュできなければ「だいもんじ」は失敗してしまいます。
◆水や炎など色のあるポケモンのワザを自分のワザとして使っても、無色ポケモンの「ピッピ」が使ったワザということになるので、弱点、抵抗力も無色ポケモンからのワザとして考えてください。

たねポケモン
ピッピ
LV.15／HP50
● 拡張シート第１弾青版
● クイックスターターギフトパック



ワザ
●このゆびとまれ
相手の控えポケモンを1匹選び、相手と入れ替える。（相手に控えがいないとき、このワザは失敗する）
●ひかるゆび
相手を「ねむり」状態にする。

◆「このゆびとまれ」はダメージを与えるワザではありませんが、トレーナーカードの「突風」と同じ効果を持っているワザです。相手のデッキの中心になるだろうと思われるポケモンのうち、まだエネルギーがついていない状態で何もできないポケモンをベンチから呼び出します。そして、「ひかるゆび」を使うと効果的です。
◆「ひかるゆび」はダメージを与えると同時に、相手の対戦ポケモンを確実にねむり状態にします。「このゆびとまれ」で呼び出しておいてねむらせるのは、ワザの流れとして効果的です。HPの高いポケモンの攻撃を「ひかるゆび」でしのいで、次の番に進化して攻撃という方法もあります。中盤以降にも、相手の対戦ポケモンに手こずっているようなときにバトル場に出てゲームの流れを変える力を持っていますので、使い方を工夫してみてください。

たねポケモン
エリカのピッピ
LV.16／HP50
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ
●つきのちから
コインを投げて「おもて」なら、自分の山札から、[自分]または自分の控えポケモンを進化させる「進化カード」を1枚選び出し、そのポケモンの上にのせる。その後、その山札をよく切る。
●ムーンキック

◆この「エリカのピッピ」のワザ「つきのちから」は、おもしろいワザなのでぜひ使ってみましょう。コイン判定を必要としますが、場に出ている自分のポケモンを進化させるワザです。もちろんこのワザを使った「エリカのピッピ」自身も進化できます。そこがよいところですね。たねポケモンを出したその番に「つきのちから」を使えば、進化のルールに関係なく進化することができます。もちろん１進化したポケモンを２進化にするカードを取ってきて、進化させることもできます。
◆「エリカのピッピ」は、それほどHPが高くはないので、進化させたいポケモンをベンチに用意してからバトル場に出して、「つきのちから」を使ったほうがよいでしょう。ゲームの中盤以降でも、進化カードが手札になくて困っているときは、「エリカのピッピ」を手札からベンチに出してバトル場のポケモンと入れ替え、エネルギーをつけて自分のベンチの控えポケモンを進化させると、相手プレイヤーもびっくりすることでしょう。

ピクシー

たねポケモン

エリカのピッピ

LV.17／HP50

● ポケモンジム第２弾エリカ



ワザ

●おつきみ
自分の山札から「基本エネルギーカード」1枚を選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。
●れんぞくピンタ
コインを3枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

◆ゲームがはじまってすぐ、エネルギーカードを１枚つけて、「おつきみ」。または、無色２個エネルギーがあったらいきなり「れんぞくピンタ」から使ってみてもよいでしょう。
◆「エリカのピッピ」は「おつきみ」のワザを持っていることで多色デッキでのサポート役として活躍できる可能性があります。多色デッキでは、ゲームがはじまってすぐに必要な色のエネルギーが手札にあるとはかぎりません。「おつきみ」を使えば、必要な色のエネルギーを山札から取ってこられます。もちろん取ってこられるのは基本エネルギーカードですから、特殊エネルギーカードは持ってこられません。
◆手札に必要なエネルギーカードがじゅうぶんたまったら、「れんぞくピンタ」を使いましょう。コイントス３回で表×10ダメージとはいえ、相手の対戦ポケモンによっては「れんぞくピンタ」でじゅうぶん対抗できる場面もけっこうあるかもしれません。

ピッピから進化

ピクシー

LV.34／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●ゆびをふる
相手のワザを1つ選び、それを、[自分] が持っているワザとして使う。(そのワザに必要なエネルギーがついていなくても、かまわない)
●ちいさくなる
次の相手の番、このカードがワザによって受けるダメージは「-20」される。(ダメージ以外の効果は受ける)

◆「ピッピ（第１弾）」の持っている「ゆびをふる」が、この「ピクシー」ではエネルギー１個で使えます。「ゆびをふる」は、相手のワザが強ければ強いほど効果をはっきします。ワザが強くて、まだワザのエネルギーが準備できてないポケモンを「突風」で呼び出して、「ゆびをふる」を使うと効果的です。ワザの説明などをよく見て「ゆびをふる」に有利なワザを持っているポケモンを呼び出しましょう。あるいはゲームの中盤以降で、相手の対戦ポケモンが大ダメージを出すようなワザを持っていて、こちらがそのワザに手こずっているときに、バトル場にかわって出て「ゆびをふる」という手もあります。
◆「ちいさくなる」は、「ゆびをふる」を使いたくないときや使えないときに使います。相手の対戦ポケモンからのダメージを20減らすことができます。このように「ピクシー」は、攻守両方のワザを持っているし、少ないエネルギーで使えるので、はやめに進化してバトル場で活躍させたいポケモンです。

エリカのピッピから進化

エリカのピクシー

LV.35／HP70

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●ようせいのきせき
コインを投げて「おもて」なら、自分の場にいるポケモンを好きなだけ選び、そのポケモンと、そのポケモンについているすべてのカードを手札にもどす。
●ムーンインパクト

◆「ようせいのきせき」は、まさにきせきを起こすようなワザです。コイントスで表が出れば、自分の場にいるポケモンを好きなだけ選び、手札にもどせます。ついているカードもいっしょですから、進化カードもついているエネルギーカードも手札にもどってきます。もどすポケモンは自由に選べますので、残しておきたいポケモンはそのままにできます。自分のベンチにダメージカウンターがたくさんのったポケモンが何匹かいるときなどが、「ようせいのきせき」を使う絶好のチャンスです。
◆ただし、あまりもどしすぎても、自分の場のポケモンが手薄になったりしますので、よく考えてワザを使ってください。
◆「ムーンインパクト」は基本ダメージが30あり、じゅうぶんなダメージ量です。うまく「ようせいのきせき」で自分の場のポケモンを助けられたら、次は攻撃に転じましょう。

たねポケモン

プリン

LV.10／HP50

● サザンアイランド／レインボーアイランド



ワザ

●ひとみでさそう
相手の控えポケモンを1匹選び、相手と入れ替える。（相手に控えがいないとき、このワザは失敗する）
●うたう
コインを投げて「おもて」なら、相手を「ねむり」状態にする。

◆この「プリン」は、エネルギー１個で２つのワザが使えるので、場に出してすぐに活躍できます。でも、２つともダメージを与えるワザではないので、使うタイミングがちょっとむずかしいかもしれません。
◆「ひとみでさそう」は、相手のベンチにいるポケモンを呼んでくることができるので、相手プレイヤーが呼び出されて困るポケモン、たとえば、まだエネルギーがついていなくて対戦準備中のポケモンとかを呼んでくるのがよいでしょう。また、プリンは超タイプの抵抗力を持っているので、相手のベンチにいる超ポケモンを呼び出すのもよいでしょう。そのあとに、プクリンに進化して対戦すれば強力です。「ひとみでさそう」は、うまく使えば活躍の場はたくさんあります。
◆もう１つのワザ「うたう」は、コイントスで表を出せば、相手の対戦ポケモンをねむり状態にできるワザです。ゲームの序盤に、バトル場に出て「うたう」を使って相手をいきなりねむり状態にして、その間に自分のポケモンを育てることもできるでしょう。

たねポケモン

プリン

LV.12／HP50

● プロモーションカード
小学館「月刊コロコロコミック96年11月号」おまけカード
「すぐわかるポケモンカードの遊びかた」おまけカード



ワザ

●かいふく
自分にのっているダメージカウンターを、1個とりのぞく。
●すてみタックル
自分にも20ダメージ。

◆HP50の「プリン」ですが、ワザの「かいふく」があるので、ゲームの序盤では、なかなかきぜつさせられることはないでしょう。「かいふく」を使うたびに、この「プリン」にのっているダメージカウンターを１個取りのぞけるからです。ゲームの序盤では、いきなり大ダメージを与えてくるポケモンはなかなかいないので、「かいふく」は相手にとってはかなり効くワザです。
◆エネルギーが３個必要なワザ「すてみタックル」は、40ダメージを相手の対戦ポケモンに与えられる、たねポケモンとしては強力ダメージを持つワザです。でも、「すてみタックル」を使った「プリン」自身も20ダメージを受けてしまうので、使うときは気をつけましょう。「かいふく」でそのダメージを回復する方法もありますが、やはり「ディフェンダー」を使うのが理想でしょう。
◆ゲームの序盤に出すなら「かいふく」をメインに、中盤以降ならベンチで「すてみタックル」の準備をする戦い方がよいでしょう。もちろん進化して対戦するのもＯＫです。

たねポケモン

プリン

LV.14／HP60

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル
●イントロパック



ワザ

●こもりうた
相手を「ねむり」状態にする。
●はたく

◆進化できるたねポケモンとしては、HPが高めの60もある「プリン」です。ワザも「こもりうた」がエネルギー１個で使えるので、バトル場に出してすぐに対戦できます。
◆無色２個エネルギーがあるなら、まずは「はたく」で相手の対戦ポケモンにダメージを与えるのもよいでしょう。でも場合よっては、「こもりうた」で相手をねむり状態にするほうが有効かもしれません。どちらのワザを使うか、よく考えて対戦しましょう。
◆HPが高いからといっても、プリンには弱点がありますからその点は注意してください。あまりダメージを受けないうちに進化して、次の展開に持ちこむことも考えておきましょう。

たねポケモン

エリカのプリン

LV.13／HP50

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●みんなでかいふく
おたがいの場にいるポケモン全員から、それぞれダメージカウンターを1個ずつとりのぞく。

●やさしいパンチ
相手にダメージカウンターがのっているとき、このワザのダメージは「-30」される。

◆「エリカのプリン」のワザは２つとも、変わった効果を持っています。エネルギー１個で使える「みんなでかいふく」は、自分の場のポケモンだけではなく、なんと相手の場のポケモン全員のダメージも回復してしまうのです。エネルギー１個でこの効果はすごいのですが、自分側だけ回復するために使うには、なかなかタイミングのむずかしいワザでしょう。でも、ふくざつなことを考えずに「私も回復、あなたも回復」と、おおらかな気持ちで使うのがよいかもしれませんね。

◆エネルギー２個で使える「やさしいパンチ」は、ゲーム開始時に無色２個エネルギーをがあれば、いきなり相手の対戦ポケモンに40ダメージもの大ダメージを与えられます。でも、相手にダメージカウンターが１個でものっていると、「やさしいパンチ」は10ダメージしか与えられないワザになってしまいます。ゲームの序盤なら活躍できるワザですが、中盤以降はダメージを受けていないポケモンが少なくなるので、「やさしいパンチ」を使うことは少なくなるでしょう。

プリンから進化

プクリン

LV.36／HP80

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●こもりうた
相手を「ねむり」状態にする。

●ともだちのわ
自分の控えポケモンの数×10のダメージを追加する。

◆この「プクリン」はHPが80もあり、ワザもエネルギー１個で使える「こもりうた」を持っているので、進化まえにエネルギーがついていなくてもすぐに対戦できる、便利な進化ポケモンです。エネルギーがついていないときは、「こもりうた」で相手の対戦ポケモンをねむり状態にしてから、エネルギーをつけていきましょう。

◆「ともだちのわ」は、ベンチにポケモンがたくさんいると、そのぶんだけダメージが大きくなるという、おもしろいワザです。しかも、うまく使えば大ダメージを与えられる強力なワザです。ゲームの中盤以降なら、自分の場にはたくさんのポケモンがいるでしょうから、そういうときに「ともだちのわ」を使うとよいでしょう。ベンチに５匹いれば、60ダメージも与えられます。

◆「ともだちのわ」をうまく使うには、できるだけはやくポケモンを場に出す工夫が必要です。ですから、山札からポケモンを持ってくることのできるトレーナーカードやワザを持つポケモンを、デッキにたくさん入れておきましょう。

プリンから進化

プクリン

LV.40／HP90

● 拡張シート第１弾青版



特殊能力

●てだすけ
この力は、自分の番ごとに1回、このカードがベンチにいるとき使える。コインを投げて「おもて」なら、自分の対戦ポケモンの「どく・ねむり・マヒ・こんらん」状態のうちの1つを回復させる。

ワザ

●ふくらむ
次の相手の番、このカードが受けるダメージは「-10」される。（ダメージ以外の効果はそのまま）

◆バトル場で対戦するにはじゅうぶんなHP90ですが、ワザの「ふくらむ」で与えられるダメージが20だけなので、この「プクリン」だけで相手のポケモンをきぜつさせるのは、ちょっとむずかしいことです。「ふくらむ」の効果で、受けるダメージを10減らせるとはいえ、ワザを使えるようになるまではエネルギーが４個も必要なので、準備にも手間がかかります。でも、この「プクリン」の特殊能力［てだすけ］は、ベンチにいるときしか使えないので、無理にバトル場で対戦させる必要はないかもしれません。

◆［てだすけ］は、自分の対戦ポケモンの特殊状態を回復することができる特殊能力なので、けっこう活躍の場はあります。でも、コイントスで表を出さなければ効果はないので、確実に回復できるわけではありませんが、トレーナーカードの「なんでもなおし」などを入れていないときには、とても役に立つ特殊能力でしょう。

たねポケモン

ニャース

LV.10/HP40

● ポケモンカード第4弾ロケット団



ワザ

●こばんなげ

コインを投げて「おもて」なら、相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、20ダメージ。

◆この「ニャース」はワザをひとつしか持っていませんが、そのワザ「こばんなげ」は、使いたい場面のあるワザです。たとえば相手のベンチにダメージカウンターがたくさんのっているポケモンがいるときなどが、使いどきでしょう。コイントスで表を出せば、そのポケモンをきぜつさせることができますよ。

◆「こばんなげ」はエネルギーが2個必要なので、ベンチでエネルギーをつけていくか、無色2個エネルギーを使うかなやみます。それによって相手側のでかたも変わってくるでしょうからね。ベンチでエネルギーをつけていく場合は、相手にねらわれる危険性があるので、注意しましょう。HPが40と低いので、きぜつさせられるまえに進化することをおすすめします。

たねポケモン

ニャース

LV.13/HP50

● プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック99年2月号」おまけカード



ワザ

●ねこパンチ

コインを投げて「おもて」なら、相手に20ダメージ。「うら」なら、相手の控えポケモン1匹を相手プレイヤーに選ばせ、そのポケモンに20ダメージ。(「うら」のとき、相手に控えポケモンがいないなら、このワザは失敗する)

◆この「ニャース」のワザ「ねこパンチ」の20ダメージは、相手の対戦ポケモンか、相手のベンチのポケモンのどちらかに与えることができます。しかし、どちらに与えるかはコイントスで決まるので、ねらいうちはできません。でも、表でも裏でも20ダメージを与えられるので、損をした気分にはならないでしょう。

◆無色2個エネルギーが手札にあるなら、この「ニャース」を場に出してすぐに「ねこパンチ」が使えます。ゲームの序盤に「ねこパンチ」を使って、相手の場にいるポケモンあちこちにダメージを与えていきましょう。ゲームの序盤に相手の場全体にダメージを広げておくと、あとあとの対戦に有利になってきますから。

たねポケモン

ニャース

LV.14/HP50

● プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック98年1月号」おまけカード



ワザ

●ひっかく

●まるもうけ

「うら」が出るまでコインを投げつづけ、その間に出た「おもて」の数ぶんのカードを、山札から引いて、手札に加える。

◆すべてのワザをエネルギー1個で使えるところが、この「ニャース」の魅力といえます。とくに「まるもうけ」は、コイントスで表が出続ければ、そのぶんのカードを山札から引けるので、ゲームの序盤に使いたいワザです。「まるもうけ」でたくさんのカードを引いてきて、手札をじゅうじつさせましょう。

◆HP50ですからダメージを受けて苦しくなったら「いいきずぐすり」で回復して、またエネルギーをつけて「まるもうけ」。エネルギー1個でワザが使えることは、うれしいことです。

◆「まるもうけ」で手札がたくさんになったら、進化して対戦しましょう。この「ニャース」の「ひっかく」だけでは、大きなダメージを与えられませんから。

たねポケモン

ニャース

LV.15／HP50

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆HP50で、逃げるのに必要なエネルギーが１個と、ごくふつうのたねポケモンですが、ワザが１つでエネルギーが２個必要なのが、すこし使いにくい「ニャース」です。でも、ワザの「ねこにこばん」は、ちょっとおもしろいので使ってみるとよいでしょう。このワザは、相手の対戦ポケモンに10ダメージを与えるだけではなく、コイントスで表を出せば、山札から１枚カードを引けるという、ちょっとうれしい効果がついています。

◆「ねこにこばん」を使うには、エネルギーが２個必要なので、すぐに使いたいときは無色２個エネルギーをつけるとよいでしょう。ペルシアンに進化すれば、すぐにワザが使えるようになりますしね。

ワザ

●ねこにこばん

コインを投げて「おもて」なら、山札からカードを１枚引いて、手札に加える。

たねポケモン

ニャース

LV.17／HP50

● イントロパック



◆たくさんいるニャースの中で、２つのワザともにダメージを与えられるのは、この「ニャース」だけです。ニャースの中ではちょっと攻撃型の、使いやすいポケモンです。

◆エネルギー１個で「かみつく」、次の番でもう１個エネルギーを足して「みだれひっかき」と、スムーズにワザを使うことができます。

◆「かみつく」や「みだれひっかき」を持っているポケモンは、この「ニャース」のほかにもたくさんいるので、トレーナーカードの「カツラのクイズ　その３」の問題にしてもよいでしょう。相手プレイヤーには、むずかしいクイズになりますよ。

ワザ

●かみつく

●みだれひっかき

コインを3枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

たねポケモン

サカキのニャース

LV.12／HP40

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆この「サカキのニャース」の「てつだうふり」は、よくわからないワザです。相手の山札を１枚見て、トレーナーカードならトラッシュ、それ以外なら相手の手札に加えるという効果があります。確実に利用するには、次にような方法があります。「マンキー（ジャングル）」の特殊能力［スパイ］で相手の山札の一番上のカードを確認してから「てつだうふり」を使う。トレーナーカードの「フラッシュ」で相手の山札の上のカードが見られるようにして「てつだうふり」、などという方法です。でも、この「サカキのニャース」はHPが40しかないので、あまり「てつだうふり」で遊んでばかりいると、すぐにきぜつさせられてしまうかもしれません。気をつけましょう。

◆「ダブルひっかき」はエネルギーが２個必要なので、最初の番は「てつだうふり」で遊んでから使うとよいでしょう。コイントス２回で、最大40ダメージですから、HPの低いポケモンなら一気にきぜつさせられるかもしれません。

ワザ

●てつだうふり

コインを投げて「おもて」なら、相手の山札の一番上のカードを見る。そのカードが「トレーナーカード」なら、そのカードをトラッシュする。それ以外なら、そのカードを相手の手札に加える。

●ダブルひっかき

コインを2枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

たねポケモン

サカキのニャース

LV.17／HP50

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●ねこノミ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。
●ねこキック

◆エネルギー１個でワザ「ねこノミ」が使えるので、すぐに対戦できますが、バトル場に出すときは、後のことも考えてからのほうがよいでしょう。この「サカキのニャース」は、逃げるのにエネルギーが２個必要なので、かんたんにはベンチにもどれませんから。でも進化するなら、バトル場に出ても安心です。「サカキのペルシアン（ジム拡２）」は逃げるのにエネルギーが必要ないので、あぶなくなったらすぐにベンチにもどれますから。

◆「ねこノミ」は、コイントスで表を出せば相手の対戦ポケモンをこんらん状態にできます。いきなり出てきてこんらん状態にされたら、相手プレイヤーはまいってしまうでしょう。

◆もうひとつのワザ「ねこキック」がエネルギーを３個必要とするので、このワザを使いたいなら、ベンチでエネルギーをつけてからがよいでしょう。HP50なので、バトル場でエネルギーをつけていくのはたいへんです。まあ「ねこノミ」で相手の対戦ポケモンをこんらん状態にできれば話は別ですけど。

たねポケモン

ロケット団のニャース

LV.11／HP40

● プロモーションカード

CD「ニャースのパーティ」初回限定おまけカード



ワザ

●だいぎゃくてん？
おたがいの場にいるポケモン全員の数ぶんコインを投げ、「おもて」の数×10のダメージを、相手に与える。その後、自分に「うら」の数×10のダメージ。

◆エネルギー１個で使える「だいぎゃくてん？」。でも本当に大逆転できるかな？

◆「だいぎゃくてん？」は、おたがいの場にいるポケモンの数ぶんコイントスができます。ですから、最低でもこの「ロケット団のニャース」と相手の対戦ポケモンがいるので、２回コイントスができます。もちろん、おたがいのベンチいっぱいにポケモンがいれば、12回コイントスができます。そして、そのコイントスの表の数×10ダメージを相手の対戦ポケモンに与えるのです。でも、裏が出た数×10ダメージを、この「ロケット団のニャース」自身が受けてしまうので、裏ばかり出てしまうと「ロケット団のニャース」はHPが40しかありませんから、すぐきぜつしてしまいます。でも、「ディフェンダー」を使えばなんとか生きのびれるかもしれません。

◆場に出してすぐに「だいぎゃくてん？」が使えるので、ここぞというときにこの「ロケット団のニャース」に登場してもらいましょう。もしかしたら、本当に大逆転できるかもしれません。

ニャースから進化

ペルシアン

LV.25／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●ひっかく
●かみつく
次の相手の番、このワザを受けた相手が、このカードに与えるダメージは「-10」される。

◆ニャースのときにエネルギーが１個でもついていれば、この「ペルシアン」に進化してもう１個エネルギーをつけて、すぐに「ひっかく」が使えるようになります。あまり攻撃力の高いワザを持っているニャースはいないので、ゲームの序盤、はやめにペルシアンに進化するのがよいでしょう。

◆「かみつく」はダメージが30で、このワザを受けた相手の対戦ポケモンから受けるダメージを、10減らすことができます。ゲームの序盤には、あまり攻撃力も高いポケモンがいないことが多いので、序盤だとかなり効果のあるマイナス10ダメージです。

◆逃げるのにエネルギーが必要ありませんから、ダメージカウンターがたくさんのってきても、すぐにベンチにもどれます。相手の対戦ポケモンの攻撃力とこの「ペルシアン」にのっているダメージカウンターを計算しながら、きぜつさせられないように対戦しましょう。

ニャースから進化

わるいペルシアン

LV.28／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●ゆうわく
コインを投げて「おもて」なら、相手の控えポケモンを1匹選び、相手と入れ替える。（相手に控えがいないとき、このワザは失敗する）

●どくのつめ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

◆エネルギー１個で使える「ゆうわく」、２個で使える「どくのつめ」。進化する前にエネルギーがついていなくても、少ないエネルギーで「わるいペルシアン」のワザはすぐに使えます。ですから、ここぞというときまで「わるいペルシアン」を手札に持っておいて、相手プレイヤーに作戦を読まれないようにすることもできるでしょう。

◆「ゆうわく」は、コイントスで表を出せば、相手のベンチの好きなポケモンを呼び出せるので、逃げるのにエネルギーがたくさん必要なポケモンとか、まだエネルギーがついていないポケモンを呼び出すとよいでしょう。呼び出したあとは、自分のベンチにいる他のポケモンと入れ替わりましょう。「わるいペルシアン」は逃げるのにエネルギーが必要ないので、すぐにベンチにもどれますから。

◆「どくのつめ」は、コイントスで表を出せば、相手の対戦ポケモンをどく状態にできます。でもダメージは10と少ないので、決め手にはかけるポケモンです。

ニャースから進化

わるいペルシアン

LV.28／HP60

● プロモーションカード

「ポケモンカードファンクラブVol.3」おまけカード



ワザ

●ゆうわく
コインを投げて「おもて」なら、相手の控えポケモンを1匹選び、相手と入れ替える。（相手に控えがいないとき、このワザは失敗する）

●どくのつめ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「どく」状態にする。

◀上記のカードのイラストちがい

サカキのニャースから進化

サカキのペルシアン

LV.23／HP60

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



特殊能力

●ボスをよぶ
この力は、このカードを手札から場に出してポケモンを進化させたとき、１度だけ使える。自分の山札から「サカキ」のカードを選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

ワザ

●おそいかかる
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

◆「サカキのペルシアン」は、特殊能力［ボスをよぶ］でトレーナーカードの「サカキ」を山札から持ってくることができるので、他のサカキのポケモンといっしょにデッキを組むとよいでしょう。

◆できれば、ゲームの序盤に「サカキのペルシアン」に進化して、［ボスをよぶ］を使いましょう。ベンチで進化しても［ボスをよぶ］を使えるので、ニャースのときにエネルギーをつけていなくても、［ボスをよぶ］のためにベンチで進化することもできます。その後、ベンチでエネルギーをつけて、対戦準備をしていくとよいでしょう。

◆ワザ「おそいかかる」は、コイントスとはいえ、最大40ダメージを与えることができます。逃げるのにエネルギーが必要ないのでバトル場に出てもすぐにベンチにもどることができます。HPが60と、進化ポケモンとしては低いほうなので、すぐにきぜつさせられないように気をつけながら対戦しましょう。

たねポケモン

カモネギ

LV.20／HP50

● ポケモンカード第１弾



◆もしゲームの最初の手札の中に、この「カモネギ」があったら、まよわずバトル場に出しましょう。そのくらい、はじめにバトル場に出すのにふさわしいポケモンです。

◆「ネギでたたく」は、どの色のエネルギーカードでも１枚つければよいので、どんなデッキに入れてもすぐに使えます。コイントスが必要ですが、表を出せば30ダメージを与えられます。そしてカモネギは無色ポケモンなので、相手の対戦ポケモンの抵抗力を気にしなくてよいのです。ゲームの一番最初に、相手の対戦ポケモンに30ダメージを与えられれば、ゲームの展開がかなり有利になりますよ。

◆もし「ネギでたたく」が失敗しても、手札に無色２個エネルギーがあれば、すぐに「ナベでたたく」を使えます。30ダメージを確実に与えることができるワザなので、「ネギでたたく」を失敗してもここで取り返せます。

◆トレーナーカードの「ポケモン回収」で、この「カモネギ」を手札にもどし、もう一度場に出して「ネギでたたく」を使うというやり方もＯＫです。

ワザ

●ネギでたたく
このワザは、このカードが場に出てから、１回しか使えない。コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。（その場合も、ワザは使ったことになる）

●ナベでたたく

たねポケモン

カモネギ

LV.20／HP50

● プロモーションカード

小学館「月刊コロコロコミック98年4月号」おまけカード



◀上記のカードのイラストちがい

ワザ

●ネギでたたく
このワザは、このカードが場に出てから、１回しか使えない。コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。（その場合も、ワザは使ったことになる）

●ナベでたたく

たねポケモン

ドードー

LV.10／HP50

● ポケモンカード第１弾

● イントロパック



◆デッキを組むときに、ちょっとたねポケモンが少ないときは、この「ドードー」を入れてみるとよいかもしれません。

◆この「ドードー」は、HPが50あり、逃げるためのエネルギーが必要ないので、ゲームの序盤に使いやすいポケモンです。

◆「みだれづき」は、ワザに必要なエネルギーが１個で、色を選ばずに使えるので、どんなデッキでも活躍できます。この「ドードー」がバトル場で対戦している間に、ベンチにいるポケモンを育てましょう。ベンチの準備ができたら、逃げやすさをいかして交代することもできます。

◆「ドードリオ（ジャングル）」をデッキに入れておきましょう。進化してワザ「いかり」を使えば、この「ドードー」のときに受けたダメージを利用できるので、少しくらいダメージを受けてもＯＫです。

ワザ

●みだれづき
コインを2枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

たねポケモン
ドードー
LV.10／HP40
- 拡張シート第1弾青版
- クイックスターターギフトパック

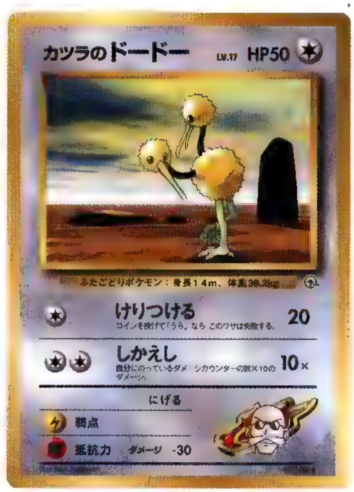


ワザ

●なきごえ
次の相手の番、このワザを受けた相手は、このカードにダメージを与えるとき、そのダメージが「-10」される。
●つつく

◆この「ドードー」は、他のドードーと比べるとHPが40と低めです。でも、この「ドードー」のワザはコイントスが必要ないので、他のドードーより、ワザの使いやすいポケモンです。
◆ゲームの序盤なら、バトル場に出して「なきごえ」を使い、相手からのダメージを10減らして、HPの低さをカバーしていきましょう。「きずぐすり」などを使うと、さらに効果的です。中盤以降でも、相手が闘ポケモンなら抵抗力をいかした対戦ができます。
◆無色2個エネルギーがあれば、「つつく」を使うのもよいでしょう。確実に20ダメージを与えられます。
◆逃げるときにエネルギーが必要ないので、きぜつさせられそうになっても、すぐにベンチにもどれます。手札にドードリオのカードがあるなら、ベンチにもどらずにそのまま進化して対戦するのもよいでしょう。

たねポケモン
カツラのドードー
LV.17／HP50
- ポケモンジム第3弾カツラ
- ジム拡張第2弾闇からの挑戦



ワザ

●けりつける
コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。
●しかえし
自分にのっているダメージカウンターの数×10のダメージ。

◆「カツラのドードー」をバトル場に出しておくと、相手はなかなか攻撃をしかけてこないかもしれません。なぜなら、「カツラのドードー」には「しかえし」という、相手にとってはイヤなワザがあるからです。
◆「しかえし」は、「カツラのドードー」にのっているダメージカウンターの数×10ダメージを、相手の対戦ポケモンに与えます。つまり、一撃でこの「カツラのドードー」をきぜつさせないかぎり、「しかえし」はできるということです。ゲームの序盤に、いきなり50ダメージ以上与えるポケモンはいないので、「しかえし」というワザを持っているだけで、相手プレイヤーは考えてしまうでしょう。
◆もうひとつのワザ「けりつける」は、エネルギー1個で使えますが、コイントスで表を出さないとダメージを与えられないので、確実にねらっていくことはできません。でも、逃げるときにエネルギーが必要ないので、あぶなくなったらすぐにベンチにもどりましょう。

たねポケモン
イマクニ？のドードー
LV.15／HP50
- ジム拡張第2弾闇からの挑戦



特殊能力

●にげまくり
このドードーがにげるときはカードを持ち、思い切り投げる。なぜなら逃げまくるから。スナップをきかせて水平に投げるとよく飛ぶぞ！

ワザ

●ハモる
このワザを使ったプレイヤーはこのワザを使った瞬間から歌を歌いはじめなければならない。（歌を歌っている間、対戦は続行する。）歌が歌い終わったら、相手に30ダメージを与える。

◆「イマクニ？のドードー」は、わけのわからない特殊能力と、おかしなワザを持っています。
◆特殊能力［にげまくり］は、逃げるときに「イマクニ？のドードー」のカードを思い切り投げなければいけません。でも、そんなことをすると、のっていたダメージカウンターまでバラバラに飛んでいってしまうので、投げる前にダメージカウンターを一度別の場所に置いてから、「イマクニ？のドードー」を思いっきり投げましょう。
◆ワザ「ハモる」は、使ったら歌を歌わなければなりません。そして歌い終わらないとダメージを与えられないので、そのときは短い歌を歌うとよいでしょう。
◆歌うことが大好きな人におすすめなポケモンです。また、友だちにデッキを貸すときに、こっそり「イマクニ？のドードー」を入れておくとおもしろいですよ。その友だちは、しかたなく歌いだすかもしれません。

ドードーから進化

ドードリオ

LV.25／HP60

● 拡張シート第１弾青版



◆一般的に進化したポケモンはワザに必要なエネルギーが多く、エネルギーをトラッシュされると、身動きがとれなくなりますが、この「ドードリオ」は違います。どの色でもエネルギーを１個つけることができれば、20ダメージを与えるワザ「けとばす」を使うことができて、逃げるときもエネルギーをトラッシュする必要ありません。相手からのエネルギーをトラッシュする効果に対抗できる進化ポケモンです。

◆「トライアタック」はコイントスが必要ですが、相手の対戦ポケモンに最大60ダメージを与えることができます。60ダメージを受けてきぜつしないポケモンはそんなに多くはありません。とはいっても、コイントスがすべて裏のこともあるので、相手プレイヤーとしては、どのポケモンをバトル場に出せばいいのだろうと、本当にまよってしまうことでしょう。

ワザ

●けとばす

●トライアタック

コインを3枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

ドードーから進化

ドードリオ

LV.28／HP70

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



◆「いかり」は、この「ドードリオ」にのっているダメージカウンターぶん、相手の対戦ポケモンへのダメージが増えるワザです。大きなダメージを与えることができるかもしれませんが、この「ドードリオ」自身がきぜつする可能性もあるので、相手の場の状況をよくみて使いましょう。ダメージを受けたらすぐにきぜつしてしまうという状況だったら、逃げるのにエネルギーが必要ないので、すぐベンチにもどしてあげましょう。無事にベンチにもどれたら、特殊能力［にげるサポート］で自分のポケモンをサポートすることができます。

◆特殊能力［にげるサポート］は、さまざまなデッキで有効活用できる能力です。［にげるサポート］を持っている何匹かの「ドードリオ」がいれば、そのぶん逃げるためのエネルギーが少なくなります。この「ドードリオ」が３匹いれば、逃げるためのエネルギーは３つ少なくなります。［にげるサポート］の効果は重なってはたらくからです。スタジアムカードの「ロケット団の特訓ジム」を場に出して、相手の対戦ポケモンを逃げにくくして、自分のほうは［にげるサポート］で逃げるのを楽にしておくという戦略もかなり有効です。

特殊能力

●にげるサポート

このカードが自分のベンチにいるかぎり、自分の対戦ポケモンが「にげる」ときにトラッシュするエネルギーの数は、１個ぶん少なくなる。

ワザ

●いかり

自分にのっているダメージカウンターの数×10のダメージを追加する。

カツラのドードーから進化

カツラのドードリオ

LV.26／HP70

● ポケモンジム第３弾カツラ



◆カツラのポケモンですが、弱点が雷なのでスタジアムカードの「グレンタウンジム」の効果を受けることができないのがちょっと残念です。また、逃げ足の速いドードリオにしてはめずらしく、逃げるのにエネルギーが１個必要です。使うときは気をつけてくださいね。

◆「カツラのドードー」、「カツラのドードリオ」のワザは、すべてコイントスがついています。確実性こそありませんが、そのぶん与えることのできるダメージは保証つきです。エネルギー２個で使うことのできる「きあいづき」は、コイントス表で50ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができます。無色２個エネルギーがなくても「カツラのドードー」のときにエネルギーがついていたら、進化してもそのままスムーズにワザが使えます。

ワザ

●きあいづき

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

たねポケモン

ベロリンガ

LV.20／HP60

- 拡張シート第１弾青版
- クイックスターターギフトパック



ワザ

●なめる
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●ふみつけ
コインを投げて「おもて」なら、10ダメージを追加する。

◆この「ベロリンガ」は、ワザに必要なエネルギーが少なくてすむことと、HPが60あるので、ゲームの序盤のサポート役としてデッキに1、2枚入れておくとよいかもしれません。相手の対戦ポケモンのワザに応じて、攻めるのも守るのも自在にできるのがいいところです。様子を見て２つのワザを使い分けましょう。

◆「なめる」はダメージを与えることができませんが、コイントスで表を出せば相手の対戦ポケモンをマヒ状態にすることができます。バトル場で耐えるといったら、やっぱり相手の対戦ポケモンをマヒ状態にするのが一番です。コイントスにもよりますが、相手の対戦ポケモンの動きを止めるというのはなかなか効果的です。

◆「ふみつけ」は、ワザに必要なエネルギーが2個、コイントス表で合計30ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができます。コイントス裏でも20ダメージは与えることができるので、安定してダメージを与えることができます。

たねポケモン

ベロリンガ

LV.25／HP70

- サザンアイランド／トロピカルアイランド



ワザ

●きずをなめる
コインを投げて「おもて」なら、おたがいの場にいるポケモンから1匹を選び、そのポケモンにのっているダメージカウンターを、2個とりのぞく。
●のびるベロ
コインを投げて「おもて」なら、相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、20ダメージ。

◆たいていのベロリンガは、比較的HPが高く、ワザに必要なエネルギーも少なくてすむので、ゲームの序盤で活躍させることができます。この「ベロリンガ」については逆に、ゲームの終盤に場に出すことをおすすめします。ダメージカウンターをたくさんのせている相手のベンチのポケモンに、「のびるベロ」でダメージを与えるのです。コイントスが必要ですが、相手のベンチのポケモンを次々ときぜつさせることができるかもしれません。

◆「きずをなめる」のおもしろいところは、場にいるポケモンのダメージカウンターを取りのぞいてもよいところです。「エリカのプリン（ジム拡１）」の「やさしいパンチ」と組み合わせて使うとおもしろいかもしれませんね。また、回復ワザなので、自分の場のこの「ベロリンガ」以外のポケモンのダメージを取りのぞいてもよいのですが、この「ベロリンガ」自身のダメージを回復させながら、バトル場で耐えるという戦い方もあります。その間に、自分のベンチのポケモンを育てることができます。

たねポケモン

ベロリンガ

LV.26／HP90

- ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●まきつくベロ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。
●ちょうおんぱ
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

◆この「ベロリンガ」はとくにゲームの序盤に活躍させることをおすすめします。HP90ありますし、ワザに必要なエネルギーも少なくてすむからです。ワザの内容から考えると、ゲームの流れを停たいさせる可能性があります。それは、相手の対戦ポケモンに与えることのできるダメージが少ないことと、相手の対戦ポケモンの動きを止めやすい効果があるからです。この効果を積極的にゲームの前半で利用して、自分の場の主力となるポケモンを育てるとよいでしょう。

◆「まきつくベロ」は、10ダメージに加えコイントスで表を出せば相手の対戦ポケモンをマヒ状態にさせます。自分の受けたダメージの量が多くなったら、トレーナーカードの「ポケモンセンター」で回復させます。またエネルギーを１個つけて「まきつくベロ」を使えばよいのです。ベンチでじゅうぶんにポケモンが育ったら「ポケモン回収」で手札にもどして、そのポケモンと交代させましょう。

◆「ちょうおんぱ」は、相手の対戦ポケモンをこんらん状態にします。状況によって、「まきつくベロ」と「ちょうおんぱ」を使い分けましょう。

たねポケモン

タケシのベロリンガ

LV.24／HP80

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



ワザ

●ベロではたく

●たたきつける

コインを2枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。

◆ベロリンガの中では、比較的ダメージを多く与えることのできる「タケシのベロリンガ」です。

◆場に出してすぐに、うまく無色２個エネルギーをつけることができれば「ベロではたく」を使って、20ダメージを相手の対戦ポケモンに与えられます。次にエネルギー１個つけて「たたきつける」。コイントスにすべて成功したら、60ダメージです。２つのワザで合計80ダメージを、相手の対戦ポケモンにに与えることができます。

◆この「タケシのベロリンガ」のワザは、最大60ダメージを与える可能性もあるし、確実に20ダメージを与えることもできるので、相手の場の状況をみて使い分けましょう。HPも80あるので、バトル場で長く活躍させることができます。

たねポケモン

ラッキー

LV.40／HP100

● 拡張シート第１弾青版

● クイックスターターギフトパック



ワザ

●うたう

コインを投げて「おもて」なら、相手を「ねむり」状態にする。

●おうふくビンタ

コインを2枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

◆HPが100あるので、余裕のある対戦をすることができます。しかも逃げるのに必要なエネルギーが１個なので、あぶなくなったらすぐにベンチにもどることができます。

◆「うたう」は、コイントスで表を出せば相手の対戦ポケモンをねむり状態にします。バトル場で耐えるのであればこのワザを使いましょう。その間にどんどんベンチのポケモンを育てるのです。この「ラッキー」自身がきぜつしそうになったら逃げてもよいですし、「ポケモンセンター」を使ってダメージカウンターを全部取りのぞき、またエネルギー１個をつけて「うたう」という戦い方もできます。

◆ダメージを与えるのであれば、「おうふくビンタ」を使いましょう。コインを２枚投げて、表の数×20ダメージを相手の対戦ポケモンに与えます。コイントスに成功すれば40ダメージです。

たねポケモン

ラッキー

LV.55／HP120

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●まるまる

コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはダメージを受けない。(ダメージ以外の効果は受ける)

●すてみタックル

自分にも80ダメージ。

◆120という高いHP。見かけによらず逃げ足も速く、逃げるのに必要なエネルギーは１個です。この「ラッキー」はいろいろな場面で活躍できるポケモンです。たとえば、「フーディン（第１弾）」の特殊能力［ダメージスワップ］を活用するデッキで、ダメージカウンターを一時移動しておくのにHP120は最適です。

◆「まるまる」は、コイントス表で次の相手の番にダメージを受けません。ワザにかぎらず、トレーナーカードによるダメージも受けません。ダメージ以外の効果は受けますが、バトル場で耐えるにはもってこいのワザです。

◆「すてみタックル」の80ダメージも魅力ですが、この「ラッキー」自身も80ダメージ受けてしまいます。きぜつさせないように「すてみタックル」を何度も使う方法もあります。「ディフェンダー」と「きずぐすり」などを組み合わせて使うとよいでしょう。

たねポケモン

＿＿＿のラッキー

LV.38／HP90

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●ラッキーたまご
コインを投げて「おもて」なら、山札からカードを2枚引いて、手札に加える。「うら」なら、自分の手札からカードを2枚選び、山札にもどして、その山札をよく切る。

●ラッキーパンチ
コインを投げて「おもて」なら、30ダメージを追加する。

◆拡張パックをあけて「＿＿＿のラッキー」が出たら、「おおあたり！ラッキー」と言って、すかさず自分の名前を書きこみましょう。いろんな人と対戦が終わったら、おたがいの名前を書きこんだ「＿＿＿のラッキー」を交換しあうというのはどうかな。貴重なコレクションになると思います。たくさん集まったら、何十匹も「＿＿＿のラッキー」を入れたデッキを作ってみるなんてのも楽しいかもしれませんね。

◆「ラッキーたまご」は、コイントスで裏が出ても、それほどアンラッキーではないかもしれません。だって、コイントスが裏でも手札から２枚のカードを山札にもどして切りなおすことができるんですから。山札から引けるカードの流れが悪いことってよくありますからね。

◆「ラッキーパンチ」は、コイントスで表を出したら、相手の対戦ポケモンに合計40ダメージを与えることができます。コイントスが裏だと10ダメージだけなので、コイントスが表になったらほんとにラッキーなパンチですね。

たねポケモン

ガルーラ

LV.36／HP80

● 拡張シート第３弾緑版
● クイックスターターギフトパック



ワザ

●かみつく

●テールドロップ
コインを2枚投げ、1つでも「うら」なら、このワザは失敗する。

◆「テールドロップ」は、コイントスで２枚とも表を出さないと80ダメージを相手の対戦ポケモンに与えられません。確率的にいえば25％の成功率です。なかなか成功はむずかしいかもしれませんが、相手プレイヤーにしてみると、かなり困ってしまうはずです。確実にダメージを受けるのであれば「ディフェンダー」をつけたり、逃げたり、あきらめたりするのですが、「おそらく大丈夫だろうけど、どうしよう……」と不安になるでしょう。これでは、バトル場でポケモンを育てることもできません。しかもHPが80もあるので、倒すには攻撃もしなくてはなりません。相手プレイヤーがそういう気持ちになることを予想してバトルを進めていきましょう。状況によっては「かみつく」を使ってみるのも有効です。

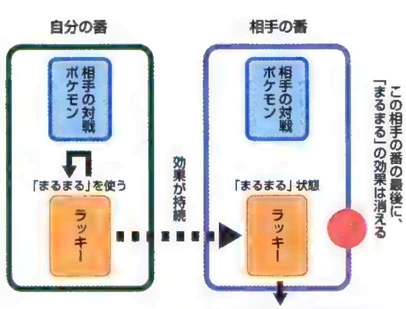
ワザ解説

相手の番でダメージを受けない効果

「まるまる」

ラッキー★ポケモンカード第１弾

コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードはダメージを受けない。（ダメージ以外の効果は受ける）



● このワザの効果は、次の相手の番にダメージを受けないという状態をワザを使ったポケモン自身に与えます。ただし、ワザのダメージ以外の効果は受けることになります。注意したいのは、相手の番であればトレーナーカードや特殊能力によるダメージも受けないということです。なお、どく状態のダメージは、相手の番ではないので受けることになります。



■効果の対象：ワザを使ったポケモン自身
■効果の持続：次の相手の番の最後
■同じタイプのワザ：「からにこもる」「まるくなる」「かたまる」

◀「まるまる」の効果が消えるまで

たねポケモン

ガルーラ

LV.38／HP80

● プロモーションカード

ガルーラ親子大会入賞賞品カード



ワザ

●ピヨピヨパンチ

コインを2枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

●メガトンパンチ

◆最初にバトル場に出して、エネルギーカードを１枚だけつけて、「ピヨピヨパンチ」を使って戦います。HPが80もあるので、ベンチにいるポケモンを育てることもできます。「ピヨピヨパンチ」を使いながら、エネルギーをつけて「メガトンパンチ」を使えるようにすることもできます。

◆「メガトンパンチ」は、30ダメージを安定して与えることができます。バトル場で戦い続けて、きぜつしそうなほどダメージカウンターがのったら、ベンチに逃がしてあげましょう。もし、「ポケモン回収」が使えるようであれば、手札にもどしてもよいかもしれません。そのころにはきっとベンチのポケモンが育っているはずですから。

◆この「ガルーラ」はとても使いやすいので、初心者にはおすすめのカードですが、プロモーションカードなので、そうかんたんに手に入らないのが残念です。

たねポケモン

ガルーラ

LV.40／HP90

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●こどものおつかい

山札からカードを1枚引いて、手札に加える。

●れんぞくパンチ

コインを4枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。

◆ゲームがはじまるときに手札にあったら、なるべくバトル場に出したい「ガルーラ」です。そして相手の対戦ポケモンが闘タイプのポケモンでないことを願いましょう。逃げるのに３個エネルギーが必要なので、もし相手の対戦ポケモンが闘ポケモンだったらこちらの作戦がくるってしまうかもしれません。

◆「こどものおつかい」は、どんな色でもエネルギーカードを１枚つけることができれば、すぐに使えます。「れんぞくパンチ」の準備ができるまで、山札を引き続けましょう。カードを多く引いて可能性を大きくひろげてくれるワザです。無色２個エネルギーが引けると「れんぞくパンチ」を使うことができるようになるかもしれません。

◆「れんぞくパンチ」の準備ができたらあとは、コイントスの運しだい。４回表を出せば80ダメージなのですが、そうそううまくはいかないものです。でも確率的には40ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができるので、思い切って使っていきましょう。

たねポケモン

カツラのガルーラ

LV.36／HP80

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●こどもパンチ

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

●おやこパンチ

コインを投げて「おもて」なら、10ダメージを追加する。

◆「あと、何匹かサポートできるポケモンを入れたいんだけど…」と、デッキに入れるポケモンにまよったとき、この「カツラのガルーラ」を入れてみてはどうでしょうか？　HPが80あるので、たねポケモンとしてはたのもしいですし、ワザの「おやこパンチ」は確実に30ダメージを与えられるので、かなりの戦力になります。コイントスで表が出れば、さらに10ダメージ追加です。２回の自分の番でコイントスが連続で決まれば、合計80ダメージも相手の対戦ポケモンに与えることができます。ほとんどのポケモンをきぜつさせることができるでしょう。２回とも裏でも合計60ダメージですから、じゅうぶんなっとくのできるダメージです。

たねポケモン
ケンタロス
LV.32／HP60
● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ
●ふみつけ
コインを投げて「おもて」なら、10ダメージを追加する。
●いかりくるう
自分にのっているダメージカウンターの数×10のダメージを追加する。その後、コインを投げて「うら」なら、自分を「こんらん」状態にする。

◆「いかりくるう」は、自分にのっているダメージぶんだけプラスして相手の対戦ポケモンにダメージを与えるワザです。相手プレイヤーとしては、次の番「ケンタロス」によって与えられるダメージを計算しなくてはなりません。「いかりくるう」を使うと、コイントス裏で、この「ケンタロス」自身、こんらん状態になります。こんらん状態になっても、強気にふたたび「いかりくるう」で攻めまくるというやりかたもあります。ワザが失敗して、こんらんの20ダメージを受けても、そのダメージを「いかりくるう」にいかせます。でもHPが60しかないので気をつけましょう。
◆「ふみつけ」は、確実に20ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができます。コインを投げて表なら、さらに10ダメージを追加できるというおまけつきです。

たねポケモン
ケンタロス
LV.35／HP70
● 拡張シート第３弾緑版



ワザ
●ふんだりけったり
コインを投げて「おもて」なら、10ダメージを追加する。「うら」なら、相手を控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、相手が選ぶ。（相手に控えがいないとき、入れ替えはおこらない）

◆HPが70あるので、よゆうのたねポケモンです。この「ケンタロス」の使えるワザは１つ「ふんだりけったり」です。「ふんだりけったり」の言葉どおり、コイントスで、表が出ても、裏が出ても、相手プレイヤーにとってはあまりうれしくない結果になります。
◆「ふんだりけったり」は、相手の対戦ポケモンに20ダメージとコイントス表で10ダメージを追加して与えます。裏なら、相手の対戦ポケモンに20ダメージを与え、相手を控えポケモンと入れ替えます。入れ替わるポケモンは相手プレイヤーが選ぶので、コイントスで裏が出て、自分にとってバトル場に出てほしくないポケモンが出てきてしまう可能性もあります。この場合は、自分にとってあまりうれしくない結果ですね。

たねポケモン
カツラのケンタロス
LV.34／HP70
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ
●３ぼんのしっぽ
コインを3枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。
●ぜんりょくとっしん
コインを4枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。その後、「うら」の数×20のダメージを自分に与える。

◆「カツラのケンタロス」のワザは２つともコイントスが必要です。ですから確実にダメージを与えることはできませんが、コイントスに成功して与えるダメージは強烈なものです。
◆ケンタロスには３本のしっぽがあります。そのしっぽを使って攻撃するのが「３本のしっぽ」です。ワザに必要なエネルギーは１個でありながら、最大30ダメージを相手の対戦ポケモンに与える可能性があります。HPが70もありますから、ワザで確実にダメージが与えられなくてもバトル場で活躍できるでしょう。
◆「ぜんりょくとっしん」は、なんとコイントス４回です。コイントスを４回とも表にしたら、80ダメージを相手の対戦ポケモンに与えることができます。コイントスを見ている相手プレイヤーとしては、ちょっとドキドキするかもしれませんね。でも、裏の数×20ダメージをこの「カツラのケンタロス」自身が受けなければなりません。がんばって表を出しましょう。

たねポケモン

メタモン

LV.15／HP40

● 拡張シート第２弾赤版



特殊能力

●すごいへんしん

この力は、このカードがバトル場にいるとき、自分の番ごとに1回使える。コインを投げて「おもて」なら、おたがいの場にいるポケモンの中から1匹を選び、以後、このカードを、その選んだポケモンと同じカードとしてあつかう。ただし「進化・退化」はできず、引き続き、この「すごいへんしん」の力は使うことができる。「うら」なら、このカードはメタモンにもどる。「エネルギーカード」は、このカードについているかぎり、「草・炎・水・雷・超・闘・悪・鋼」の、どの「色（タイプ）」のエネルギーとしても、あつかわれる。このカードがバトル場をはなれたときや、「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えず、このカードはメタモンにもどる。へんしんのもとになっていたポケモンが場をはなれたときも、このカードはメタモンにもどる。

◆特殊能力［すごいへんしん］は自分の番で１回だけ、バトル場でしか使えません。しかもコイントスで表を出さないといけません。コイントスに失敗したら、この「メタモン」のまま、バトル場で何もできずにいることになります。

◆この「メタモン」は、使い方しだいで決定的な力をはっきします。相手の場に手ごわいポケモンがいても、［すごいへんしん］でそのポケモンに変身してその力を利用することができるからです。もう一匹の「メタモン（化石）」の使う［へんしん］とのちがいは、相手のベンチにいるポケモンにも、自分の場にいるポケモンにも変身できるということです。

◆注意しておく必要があるのは、［すごいへんしん］で変身した元のポケモンがきぜつしたり場を離れると、［すごいへんしん］の効果が消えてしまうということです。相手の強いポケモンを倒そうとしてそのポケモンに変身していても、そのポケモンを倒してしまえば、もとの「メタモン」にもどるということです。

たねポケモン

メタモン

LV.20／HP50

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



特殊能力

●へんしん

バトル場にいるかぎり、このカードは、相手の対戦ポケモンと同じカードとしてあつかわれる。ただし、「進化・退化」はできず、引き続き、この「へんしん」の力を持っている。「エネルギーカード」は、このカードについているかぎり、「草・炎・水・雷・超・闘・悪・鋼」の、どの「色（タイプ）」のエネルギーとしても、あつかわれる。このカードがバトル場をはなれたときや、「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は消え、このカードはメタモンにもどる。

◆特殊能力［へんしん］は、相手プレイヤーに「特殊能力を使います」と宣言しなくても、バトル場に出ると自動的に効果がはたらきます。相手の対戦ポケモンと同じポケモンになるので、互角の戦いができるでしょう。この「メタモン」につけているエネルギーは何色のエネルギーとしてもあつかわれます。「レインボーエネルギーカード」がついている状態と同じです。したがって、エネルギーが４個ついていれば、ほとんどのワザを使うことができるということです。

◆ベンチでは「メタモン」にもどるのでHPは50になります。したがってHPの高いポケモンと戦っていて、ダメージが50をこえた状態になってからベンチにもどると、「メタモン」はきぜつしてしまいます。同じように、相手の対戦ポケモンがこの「メタモン」にのっているダメージ以下のHPであるポケモンに入れ替わると、「メタモン」はきぜつしてしまいます。この「メタモン」を使いこなすには、自分も相手プレイヤーもテクニックが必要です。

たねポケモン

キョウのメタモン

LV.12／HP40

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



ワザ

●きょだいか

コインを投げて「おもて」なら、このカードの最大HPは「80」になる。（バトル場をはなれたとき、この効果は消える）

●はたく

このカードに「きょだいか」の効果がはたらいているとき、このワザのダメージは「30」になる。

◆メタモンには、他のポケモンに変身するイメージがついてまわりますが、「キョウのメタモン」は、メタモンにしてはめずらしく変身しないで戦います。この「キョウのメタモン」は、「きょだいか」という、少し変わったワザを持っています。コイントスで表を出すとHPが80になります。同時にもうひとつのワザ「はたく」のダメージも30になります。コイントス裏なら、HPは40のまま、ワザも10ダメージのまま……。ちょっとさみしいですね。

◆「きょだいか」に成功したら、バトル場をはなれるまでこの効果は有効です。HP80のまま、毎回30ダメージ「はたく」を使うことができるのです。エネルギー１個で両方のワザが使えるので、ゲームの序盤にできるだけはやく巨大化したいものです。

たねポケモン
イーブイ
LV.5／HP30
● 拡張シート第１弾青版



◆進化を考えて使いたい「イーブイ」です。HPが30であり、ワザによって与えることのできるダメージも大きくはないので、バトル場ではちょっと心配です。できるだけベンチで育て、進化できるタイミングを待ちましょう。もしゲームスタート時に、この「イーブイ」をバトル場に出さなくてはならなかったら、きぜつさせないようにがんばりましょう。この「イーブイ」は、逃げるのにエネルギーがいらないので、ベンチにポケモンが出せたらすぐにもどして、進化の準備をしましょう。

◆ワザはともに、エネルギー１個で使えるのでどちらのワザもすぐに使えます。相手の場の状況をよく見てどちらかを使うか決めましょう。

ワザ
- ●かじる
- ●とびかかる

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

ワザ解説

相手のポケモンしだいで、強くもなるし、弱くもなるぞ！

[特殊能力] へんしん

メタモン★ポケモンカード第３弾化石の秘密

> バトル場にいるかぎり、このカードは、相手の対戦ポケモンと同じカードとしてあつかわれる。ただし、「進化・退化」はできず、引き続き、この「へんしん」の力を持っている。「エネルギーカード」は、このカードについているかぎり、「草・炎・水・雷・超・闘・悪・鋼」の、どの「色（タイプ）」のエネルギーとしても、あつかわれる。このカードがバトル場をはなれたときや、「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は消え、このカードはメタモンにもどる。



● [へんしん] したメタモンについているエネルギーカードは、草、炎、水、雷、超、闘、悪、鋼すべてのタイプのエネルギーカードとしてあつかわれます。

[みずでっぽうを使う場合]

雷エネルギーが3個ついている状態で、ニョロモ（第1弾）に [へんしん] しているメタモンが使う「みずでっぽう」のダメージは、必ず水エネルギー3個ぶんとしてあつかわれ、最大の30ダメージになります。



ニョロモ★ポケモンカード第1弾

「みずでっぽう」
ワザに必要なエネルギーよりも多く「水」エネルギーがついているとき、多い「水」エネルギー１個につき、10ダメージを追加する。ダメージ追加は2個ぶんまで。



たねポケモン

イーブイ

LV.9／HP40

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●たいあたり

●すなかけ

次の相手の番、このワザを受けた相手はワザを使うときにコインを投げ、「うら」なら、そのワザは失敗する。

◆この「イーブイ」は、HP40で、２つのワザのダメージがどちらも10と小さく、対戦するには少し不安があります。でも、「すなかけ」を使えばけっこう活躍できるポケモンです。それは「すなかけ」の効果で、相手のワザが失敗するかもしれないからです。

◆手札に無色２個エネルギーカードを持っていれば、この「イーブイ」を場に出してすぐに「すなかけ」が使えます。でも、進化したあとのことを考えてからエネルギーはつけましょう。進化したあとでも、無色２個エネルギーをつけたままワザを使えるブースター、シャワーズ、サンダースがいますので、そういったポケモンに進化するなら無色２個エネルギーをつけてもＯＫです。

◆イーブイを入れた進化デッキを作るとき、進化後のことにも気をつけると、さらに強いデッキを作ることができるでしょう。

［ドライアップを使われた場合］

［へんしん］しているメタモンに対して「ドライアップ」を使った場合、メタモンについているエネルギーカードが何であれ、水エネルギーカードとしてあつかうことができるので、相手プレイヤーは、「おもて」の数ぶんのエネルギーカードを、メタモンからはがしてトラッシュすることができます。

ファイヤー★拡張シート第２弾赤版

「ドライアップ」

相手の場にいるポケモンを１匹選ぶ。その後、「うら」が出るまでコインを投げ続け、「おもて」の数ぶんの「水」エネルギーカードを、そのポケモンからトラッシュする。



● ベンチにいるときは［へんしん］の効果ははたらきません。したがって、メタモンについているエネルギーカードもカードにかかれている色です。

● 相手が「ポケモンいれかえ」を使ったり、きぜつして、かわりのポケモンをバトル場に出すときに、メタモンにもどるということはありません。バトル場の別のポケモンに［へんしん］するまでは、その前に［へんしん］していたポケモンのままです。



たねポケモン

イーブイ

LV.12／HP50

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル



ワザ

●しっぽをふる
コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番、このカードがバトル場にいるかぎり、このワザを受けた相手は、ワザを使えない。

●でんこうせっか
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

◆「しっぽをふる」は、コイントスで表が出れば、相手の対戦ポケモンはワザを使うことができなくなります。表が決まればかなり強力です。エネルギー１個で使えるので、場に出してすぐに使えます。ゲームの序盤で活躍できるワザでしょう。

◆もうひとつのワザ「でんこうせっか」もコイントスが必要ですが、成功すればダメージが10から30にアップします。

◆イーブイの中では一番HPの高い「イーブイ」です。バトル場で戦わせても少しは安心でしょう。でも、進化することを考えたらベンチで育てることをおすすめします。とくにイーブイから進化するポケモンはたくさんいるので、進化するまえにきぜつさせられたくはないですよね。

◆イーブイは、水ポケモンのシャワーズ、雷ポケモンのサンダース、炎ポケモンのブースターと、３色のポケモンに進化できます。でも、同じ名前のカードはデッキに４枚までしか入れられないので、１つのデッキにイーブイは４匹までです。同じデッキの中で進化の色を欲ばると、必要な色のエネルギーをうまくつけることができないかもしれません。そうならないように、上手にデッキを作りましょう。

たねポケモン

マチスのイーブイ

LV.10／HP40

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



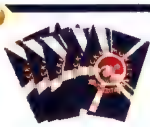
ワザ

●おどろかす
相手の手札から、おもてを見ないで1枚を選び、そのカードを見る。その後、そのカードを相手の山札にもどし、その山札をよく切る。

●ひっかく

◆「おどろかす」は、ゲームの序盤ならかなり効果のあるワザです。もし、じゃんけんに勝って先攻をとれたら、ぜひ使ってみてください。うまくいけば、相手プレイヤーがポケモンにつけようとしていたエネルギーカードとか、使おうと思っていたトレーナーカードなどを山札にもどすことができるかもしれません。そうなれば、相手の場の展開をぐっとおくらせることができるでしょう。ゲームの序盤に続けて何度も「おどろかす」を使うと、相手の手札を少なくできるので、相手の作戦を台なしにできるかもしれません。

◆「ひっかく」は安定して20ダメージを与えるワザです。無色２個エネルギーカードを使えばすぐに使えるワザですが、進化するつもりなら、雷エネルギーをつけていくほうがよいでしょう。「マチスのイーブイ」が進化できるのは、「マチスのサンダース」だけですからね。



にげまくれ！ オレのポケモン！

ゲームフリーク／プログラマー★渡辺哲也さん

●「ロケット団の特訓ジム」＋「ドードリオ」[にげるサポート]＋逃げるのにエネルギーが必要ないポケモンの組み合わせで、戦略の重要要素である“逃げる”を自分だけ活用しようというデッキを作りました。「カスミのタッツー」の「えんまく」は相手の攻撃を当たりにくくするので、相手がバトル場から逃げにくい環境では非常に強力です。「タケシのマンキー」は逃げるのに必要なエネルギーが多いポケモンを呼び出すため、「ディグダ」は雷ポケモンへの抵抗力と相手の控えポケモンを攻撃できる点を考慮して採用しました。「ロケット団の特訓ジム」は相手のジムカードが出ることも想定して、デッキコンセプトの重要カードであることから思い切って3枚入れています。全体の攻撃力は低めなので、「エネルギー・リムーブ」系のカードは主に相手の手を遅らせるために使用しますが、時には相手が逃げるのに必要なエネルギーを奪うために有効に働きます。「カスミのタッツー」から「マチスのオニドリル」に、うまくつながるよう戦ってください。



わたなべてつや

デッキ拝見

●ポケモンカード　20枚

ストライク LV.25	3枚
カスミのタッツー LV.16	3枚
ディグダ LV.15	1枚
タケシのマンキー LV.10	1枚
マチスのオニスズメ LV.17	3枚
マチスのオニドリル LV.30	3枚
ドードー LV.10	3枚
ドードリオ LV.28	3枚

●トレーナーカード　23枚

突風	1枚
エネルギー・リムーブ	3枚
オーキドはかせ	3枚
いいきずくすり	1枚
プラスパワー	1枚
エネルギー回収	4枚
ポケモン交換おじさん	2枚
パソコン通信	2枚
ダウジングマシーン	1枚
超エネルギーリムーブ	1枚
夜の廃品回収	1枚
ロケット団の特訓ジム	3枚

●エネルギーカード　17枚

草エネルギー	2枚
水エネルギー	8枚
闘エネルギー	2枚
無色2個エネルギー	4枚
なんでもなおし配合エネルギー	1枚

たねポケモン

ポリゴン

LV.12／HP30

● ポケモンカード第１弾



◆この「ポリゴン」は、ポケモンの中でもめずらしくダメージを与えないポケモンです。でも、他のポケモンとうまく組み合わせれば、おもしろい戦い方ができます。

◆この「ポリゴン」の理想的な戦い方は、まず無色２個エネルギーをつけて「テクスチャー２」を先に使う方法でしょう。この「ポリゴン」自身の抵抗力を、相手の対戦ポケモンの色に変えて、ダメージをマイナス30できるようにします。そして、次の番に「テクスチャー１」で、相手の弱点を自分のベンチにいるポケモンの色に変えます。そしてその次の番で、そのポケモンと「ポリゴン」を入れ替えて攻撃するのです。うまくいけば、ダメージの少ないワザでも、大ダメージを与えられます。

◆この「ポリゴン」はHPが30と少ないのですが、「テクスチャー２」を使えば、変えた自分の抵抗力でしばらくはきぜつしないですむでしょう。その間にベンチでポケモンを育てることができます。

ワザ

●テクスチャー１
相手に「弱点」があれば、それを「草・炎・水・雷・超・闘・悪・鋼」の中の、好きな「色（タイプ）」に変える。（バトル場をはなれたポケモンからは、このワザの効果は消える）

●テクスチャー２
自分の「抵抗力」を、「草・炎・水・雷・超・闘・悪・鋼」の中の、好きな「色（タイプ）」に変える。（バトル場をはなれたポケモンからは、このワザの効果は消える）

たねポケモン

ポリゴン

LV.18／HP40

● 拡張シート第１弾青版
● クイックスターターギフトパック



◆ゲームの序盤で、かなり活躍できる「ポリゴン」です。エネルギー１個で「３Ｄアタック」がすぐに使えますし、「テクスチャー２」をうまく使えば、相手はなかなかこの「ポリゴン」にはダメージを与えられないでしょう。

◆もし相手が単色ポケモンのデッキなら、HP40でもじゅうぶん戦えるでしょう。「テクスチャー２」で自分の抵抗力をその色に変えてしまえばよいのです。ゲームの序盤で、場に出てすぐに30ダメージ以上与えるワザを持つポケモンはなかなかいないので、この「テクスチャー２」は強力です。そして、「テクスチャー２」で変えた抵抗力で自分を守りながら、「３Ｄアタック」を使って相手の対戦ポケモンにダメージを与えていきましょう。「３Ｄアタック」は最高30ダメージ与えられるので、意外に強力です。逃げるのにエネルギーを必要としませんから、きぜつさせられるまえにかんたんにベンチにもどることもできます。

◆無色２個エネルギーがあれば、すぐに「テクスチャー２」が使えるので、ゲームの中盤以降でも活躍できるポケモンです。いろいろなところでこの「ポリゴン」を使ってみましょう。

ワザ

●３Ｄアタック
コインを3枚投げ、「おもて」の数×10のダメージ。

●テクスチャー２
自分の「抵抗力」を、「草・炎・水・雷・超・闘・悪・鋼」の中の、好きな「色（タイプ）」に変える。（バトル場をはなれたポケモンからは、このワザの効果は消える）

たねポケモン

ポリゴン

LV.20／HP40

● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆ワザ「テクスチャー１」を使って活躍させたい「ポリゴン」です。ほとんどのポケモンには弱点があるので、「テクスチャー１」の使いどころはたくさんあるでしょう。

◆「テクスチャー１」はエネルギー１個で使えるので、いつでも場に出して相手の対戦ポケモンの弱点を変えることができます。でもHPが40と低いので、不安なら「ディフェンダー」を使うとよいでしょう。逃げるのにエネルギーが必要ないので、弱点を変えた次の番にはベンチにもどって他のポケモンに戦ってもらいましょう。もちろん入れ替わるポケモンは、相手の弱点と同じ色のポケモンです。うまくいけば大ダメージを与えられます。

◆もうひとつのワザ「サイケこうせん」は、コイントスで表を出せば、相手の対戦ポケモンをこんらん状態にできるワザです。でもエネルギーが３個も必要なので、使うまでには時間がかかります。「サイケこうせん」を使いたいのなら、ベンチでエネルギーをつけていきましょう。

ワザ

●テクスチャー１
相手に「弱点」があれば、それを「草・炎・水・雷・超・闘・悪・鋼」の中の、好きな「色（タイプ）」に変える。（バトル場をはなれたポケモンからは、このワザの効果は消える）

●サイケこうせん
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

カビゴン

たねポケモン

ナツメのポリゴン

LV.17／HP40

- ポケモンジム第３弾ナツメ
- ジム拡張第２弾闇からの挑戦

ワザ

●とがる

●バリアアタック

次の相手の番、このカードがワザによって受けるダメージは「-10」される。



◆ゲームの序盤で大活躍の「ナツメのポリゴン」です。ゲームの最初でポケモンをバトル場に出すとき、手札に「ナツメのポリゴン」と無色２個エネルギーがあったら、まよわず「ナツメのポリゴン」を出しましょう。「バリアアタック」は強力です。

◆「バリアアタック」のダメージはそんなに大きくはないですが、ワザの効果は意外に強力です。「バリアアタック」を使えば、相手のダメージがマイナス10されるからです。ゲームの序盤では、そんなに大きなダメージを与えるポケモンは出てこないので、マイナス10でもじゅうぶん効果はあるでしょう。もし相手の対戦ポケモンが超ポケモンだったなら、自分の抵抗力と合わせて、40ダメージも減らすことができます。

◆「ナツメのポリゴン」は、「バリアアタック」を使えばHP40でもじゅうぶん戦えるポケモンです。

たねポケモン

かっこいいポリゴン

LV.15／HP50

- プロモーションカード

「ニンテンドウ64Wゲットだぜキャンペーン」プレゼントカード

ワザ

●テクスチャーマジック

相手に「弱点」があれば、それを「草･炎･水･雷･超･闘･悪･鋼」の中の、好きな「色（タイプ）」に変える。[自分]の「抵抗力」も、「草･炎･水･雷･超･闘･悪･鋼」の中の、好きな「色（タイプ）」に変える。(バトル場をはなれたポケモンからは、このワザの効果は消える)

●３Ｄアタック

コインを3枚投げ、「おもて」の数×20のダメージ。



◆「かっこいいポリゴン」は、ポリゴンの中では一番高いHPですが、持っている２つのワザはどちらもエネルギーが３個必要なので、いきなりバトル場に出すよりは、ベンチでエネルギーをつけてから戦わせたほうがよいでしょう。

◆「テクスチャーマジック」は、他のポリゴンが持っているワザ「テクスチャー１」と「テクスチャー２」の効果を両方合わせたワザです。両方のワザの効果をいっぺんに使えるところが、他のポリゴンと比べると“かっこいい”ところです。

◆もうひとつのワザ「３Ｄアタック」は、最大60ダメージを与えられるので、ポリゴンの中では一番大きなダメージを与えることができます。でもコイントスなので、いつも60ダメージを与えられるわけではありませんが、３枚コインを投げれば１枚は表が出るでしょう。そう考えるとけっこう強力なワザです。

たねポケモン

カビゴン

LV.20／HP90

- ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル

特殊能力

●めんえき

このカードを「どく･ねむり･マヒ･こんらん」状態にしようとする効果は、なくなる。このカードが「ねむり･マヒ･こんらん」状態になっているとき、この力は消える。

ワザ

●のしかかり

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。



◆逃げるのに必要なエネルギーが４個、ワザ「のしかかり」を使うのにもエネルギーが４個と、ちょっと戦わせるのがたいへんな「カビゴン」です。しかし特殊能力［めんえき］の効果をうまく使えば、おもしろい戦い方ができます。それは、ベンチにいて相手の対戦ポケモンを特殊状態にできる特殊能力といっしょに使う戦い方です。たとえば「スリープ（ロケット団）」の［えんかくさいみん］や「わるいクサイハナ（ロケット団）」の［くさいかふん］などです。［えんかくさいみん］や［くさいかふん］は、コイントスで裏を出すと自分の対戦ポケモンが特殊状態になってしまいます。でも、この「カビゴン」をバトル場に出しておけば、［めんえき］の効果で特殊状態にはならないので、裏が出ても心配ありません。この組み合わせは、意外に強力です。

◆「のしかかり」はエネルギーがたくさん必要なので、場に出してすぐに使うのはむずかしいワザです。でもこの「カビゴン」はHPが90もあるので、バトル場でエネルギーをつけていくこともできます。「のしかかり」を使って確実に攻撃したいのなら、ベンチでエネルギーをつけておくほうがよいでしょう。

たねポケモン
カビゴン
LV.35／HP90
- 拡張シート第１弾青版
- クイックスターターギフトパック



◆この「カビゴン」の特殊能力［とおせんぼ］は、使い方によっては強力です。
◆一番効果的なのは、相手の対戦ポケモンがどく状態のときでしょう。この「カビゴン」をバトル場に出して相手を逃げられなくするのです。HPが90もあるので、かんたんにはきぜつさせられませんから、相手のほうが先にどくのダメージできぜつすることでしょう。
◆トレーナーカードの「突風」などを使って、相手のベンチにいるエネルギーのついていないポケモンや、逃げるのにエネルギーが必要のないポケモンをバトル場に呼び出すのもよいでしょう。相手の作戦をくずせるかもしれません。でもワザの「ねころぶ」を使うと、この「カビゴン」自身がねむり状態になるので、そうなると［とおせんぼ］の効果が消えてしまいます。ポケモンチェックでは、コイントスを表にして目をさましたいものです。「ねころぶ」は、よく考えてから使ったほうがよいかもしれません。

特殊能力

●とおせんぼ
このカードがバトル場にいるかぎり、相手の対戦ポケモンは「にげる」ことができない。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は消える。

ワザ

●ねころぶ
ダメージを与えた後、自分を「ねむり」状態にする。コインを投げて「おもて」なら、相手も「ねむり」状態にする。

たねポケモン
R団のカビゴン
LV.40／HP90
- ジム拡張第２弾闇からの挑戦



◆特殊能力［わるいねぞう］は、ねむり状態でしかはたらかない、めずしい特殊能力です。そして、ただめずしいだけではなく、相手にとってはとてもいやな特殊能力なのです。「R団のカビゴン」がねむり状態のときにワザのダメージを受けると、そのダメージを与えたポケモンに20ダメージを与えます。このダメージは特殊能力によるダメージなので「ディフェンダー」ではふせげません。相手は、なかなかこの「R団のカビゴン」には攻撃をしかけてこないでしょう。
◆「たおれこむ」は、ワザを使ったこの「R団のカビゴン」自身をねむり状態にしてしまいますが、［わるいねぞう］があるので気にせずに使えます。相手の番の終わりのポケモンチェックでねむりからさめれば、また自分の番にワザを使えます。ということは、自分の番と相手の番の両方で相手にダメージを与えられるということです。
◆HPが90もありますし、バトル場でじゅうぶん戦える体力です。「たおれこむ」を使って、どんどんねむっていきましょう。

特殊能力

●わるいねぞう
このカードが「ねむり」状態で、相手のワザによるダメージを受けたとき、(それによってこのカードが「きぜつ」しても、) ダメージを与えたポケモンに、20ダメージ。

ワザ

●たおれこむ
ダメージを与えた後、自分を「ねむり」状態にする。

たねポケモン
くいしんぼカビゴン
LV.50／HP100
- プロモーションカード
「ニンテンドウ64Wゲットだぜキャンペーン」
プレゼントカード



◆ カビゴンの中でも、ワザに必要なエネルギーが少ない「くいしんぼカビゴン」です。しかも、カビゴンの中では一番の攻撃力を持っています。
◆「たべる」はエネルギー１個で使えるワザなので、場に出してすぐに使えます。もうひとつのワザ「ころがる」は、エネルギーが３個必要ですが、無色２個エネルギーをつければすぐに使えます。もし無色２個エネルギーがなくても、「ころがる」を使えるようになるまで「たべる」で「たべものカウンター」を「くいしんぼカビゴン」にのせていけば、あとで大ダメージを与えられます。「たべものカウンター」が２個のっていれば、「ころがる」のダメージを、20、50、80と、相手の対戦ポケモンに合わせて調整できます。「くいしんぼカビゴン」は見た目とは逆で、けっこう器用なポケモンなのです。
◆ダメージをたくさん受けたら、「ポケモンセンター」を使って回復するのもよいでしょう。。エネルギー１個で「たべる」が使えますから。また、逃げるときにはエネルギーが４個必要なので、「ポケモンいれかえ」などを用意しておくとよいでしょう。

ワザ

●たべる
このカードに「たべものカウンター」を１つのせる。(このカードに「たべものカウンター」が２つ以上のっているとき、このワザは失敗する)
●ころがる
のぞむなら、このカードにのっている「たべものカウンター」を好きなだけ取りのぞき、取りのぞいた数×30ダメージを追加してもよい。

たねポケモン

ミニリュウ

LV.10／HP40

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●はたく

◆ミニリュウは、弱点を持たない数少ないポケモンのうちの一匹です。ですから、この「ミニリュウ」をゲーム開始のときにバトル場に出しておいても、弱点をつかれないので安心です。エネルギー１個で使える「はたく」を持っていますから、すぐにワザを使えます。

◆しかし、HPが低いので、確実に進化させるならベンチで育てたほうがよいでしょう。進化すれば、強力なワザを持つ「ハクリュウ（第１弾）」や、便利な特殊能力を持つ「わるいハクリュー（ロケット団）」になれるので、それまでにきぜつさせられないようにがんばりましょう。

◆進化後のハクリューは、エネルギーを多く使うワザを持っているので、この「ミニリュウ」のときに、できるだけたくさんのエネルギーをつけておくとよいでしょう。

たねポケモン

ミニリュウ

LV.12／HP40

● ポケモンカード第４弾ロケット団



ワザ

●まきつく

コインを投げて「おもて」なら、相手を「マヒ」状態にする。

◆「まきつく」はエネルギーが２個必要で、場に出してすぐには使えませんが、コイントス表で相手の対戦ポケモンをマヒ状態にすることができます。でも手札に無色２個エネルギーがあれば、すぐに「まきつく」が使えるのでつけていきましょう。無色２個エネルギーがついていれば、進化後でもワザを使いやすくなりますし。

◆無色２個エネルギーがないときは、ベンチでエネルギーをつけていったほうがよいでしょう。HP40では、相手の攻撃に耐えきれませんから。

◆バトル場に出すにしろ、ベンチで育てるにしろ、進化をめざしてミニリュウを守りきろうという意志を持たないと、なかなか育たないポケモンです。でも進化したら強い攻撃力を発揮できるので大切に育てていきましょう。相手プレイヤーも、進化して強くなるのを知ってミニリュウをねらってきますから、じゅうぶん気をつけましょう。



おこりんぼ人魚デッキ

ゲームフリーク／プランナー★西野弘二さん

● 見てのとおりカスミちゃんファンデッキです。デッキのコンセプトは、「最初の番に相手がポケモンを１匹しか出さなかった場合には必ず勝つ」です。「オーキドはかせ」、「マサキ」、「カスミのいかり」を使ってどんどんカードを引いていき、場に出ているカスミのポケモンに「カスミ」と「プラスパワー」を使ってワザの威力を強化していきます。最初の番に相手を倒し、相手の場にポケモンがいなくなって勝利するのが最大の目的なので、エネルギー１つで攻撃できるカスミのポケモンしか入れていません。しかし、対戦相手が最初の番にポケモンを2匹以上出してきた時点でコンセプトが崩れ去るので(笑)、その場合はふつうに戦うことになります。はっきり言ってあまり強くはありませんが……。プレイのしがいはあるデッキだと思います。



にしのこうじ

●ポケモンカード　20枚

カスミのコダック LV.15	4枚
カスミのゴルダック LV.32	2枚
カスミのニョロモ LV.16	4枚
カスミのパウワウ LV.14	4枚
カスミのヒトデマン LV.16	4枚
カスミのスターミー LV.35	2枚

●トレーナーカード　26枚

マサキ	4枚
突風	2枚
オーキドはかせ	4枚
プラスパワー	4枚
ダウジングマシーン	2枚
カスミ	4枚
カスミのいかり	4枚
ハナダシティジム	2枚

●エネルギーカード　14枚

水エネルギー	14枚

デッキ拝見

たねポケモン

エリカのミニリュウ

LV.14／HP40

● ポケモンジム第２弾エリカ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



特殊能力

●ふしぎなバリアー
このカードが「たねポケモン」から受ける20以上のダメージは、「10」になる。(ダメージ以外の効果は、そのまま)。ダメージを受けるとき、すでにこのカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態だったなら、この力は、はたらかない。

ワザ

●しっぽでつく
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

◆「エリカのミニリュウ」は、どんなたねポケモンから受けるダメージでも10ダメージにしてしまう特殊能力［ふしぎなバリアー］を持っています。たとえば、「ラッキー（第１弾）」が「すてみタックル」で80ダメージを与えてきても、「エリカのミニリュウ」は10ダメージしか受けません。「プラスパワー」をつけていても、10ダメージです。ゲームの序盤でたねポケモンが多い状況では大活躍のポケモンです。でも、進化ポケモンからはふつうにダメージを受けてしまうので、相手が進化するまえにベンチにもどったり、「エリカのハクリュー」に進化したほうがよいでしょう。

◆もし、相手側にたねポケモンしかいないようなら、進化しないで「しっぽでつく」を使ってダメージを与えていきましょう。でも［ふしぎなバリヤー］の効果があっても、HPが40なので４回攻撃されたらきぜつしてしまいます。「きずぐすり」などで回復しながら対戦していきましょう。

たねポケモン

エリカのミニリュウ

LV.14／HP40

● プロモーションカード
小学館「月刊コロコロコミック98年8月号」おまけカード



特殊能力

●ふしぎなバリアー
このカードが「たねポケモン」から受ける20以上のダメージは、「10」になる。(ダメージ以外の効果は、そのまま)。ダメージを受けるとき、すでにこのカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態だったなら、この力は、はたらかない。

ワザ

●しっぽでつく
コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

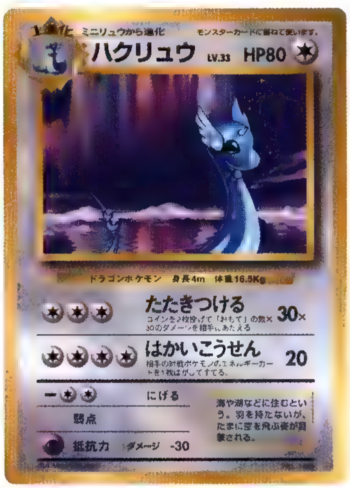
◀上記のカードのイラストちがい

ミニリュウから進化

ハクリュウ

LV.33／HP80

● ポケモンカード第１弾



ワザ

●たたきつける
コインを2枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。
●はかいこうせん
相手についている「エネルギーカード」を1枚選び、トラッシュする。

◆ミニリュウから一気に強いポケモンに進化した「ハクリュウ」です。HPが80もあり、ワザも強力なものを使えます。

◆「たたきつける」は、エネルギーが３個必要ですが、進化まえのミニリュウのときにいくつかエネルギーをつけておけば、すぐに使えるワザです。コイントス２回で最高60ダメージを与えられるので、どんどん攻めていきましょう。

◆２つめのワザ「はかいこうせん」は、エネルギー４個で20ダメージと与えるダメージは小さいのですが、相手の対戦ポケモンのエネルギーカードを１枚トラッシュするという大きな効果を持っています。「はかいこうせん」を使えば、毎回相手の対戦ポケモンのエネルギーをトラッシュできるので、相手はエネルギー不足になって何もできなくなるかもしれません。ポケモンにとってエネルギーは、ワザを使うこと以外に逃げるときにも必要です。「はかいこうせん」を使い続ければ、相手を逃げることもワザを使うこともできないという苦しい状況に追い込めるかもしれません。

ミニリュウから進化

わるいハクリュー

LV.28／HP60

● ポケモンカード第４弾ロケット団



◆「わるいハクリュー」の特殊能力［しんかのひかり］は、自分の番に１回、山札から欲しい進化カードを持ってくることができるという、とても便利な特殊能力です。［しんかのひかり］を使えば、自分のポケモンの進化を一気にはやくできるでしょう。もし「わるいハクリュー」が２匹いるなら、［しんかのひかり］は２回使えます。「わるいハクリュー」それぞれ、１回ずつ使える特殊能力だからです。

◆ワザは１つで「しっぽでつく」。エネルギーが３個必要なので、ワザが使えるようになるまではベンチにいたほうがよいでしょう。

◆「わるいハクリュー」は、進化ポケモンにしてはHPが低いので、バトル場で対戦させるよりも、ベンチで［しんかのひかり］を使ったほうが効果的です。ベンチで自分のポケモンの進化を手助けしましょう。

特殊能力

●しんかのひかり

この力は、自分の番ごとに1回使える。自分の山札から「進化カード」を1枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●しっぽでつく

コインを投げて「おもて」なら、20ダメージを追加する。

エリカのミニリュウから進化

エリカのハクリュー

LV.32／HP80

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



◆「エリカのハクリュー」の「ふぶき」は、相手の対戦ポケモンだけにダメージを与えるのではなく、ベンチのポケモン全員にもダメージを与えます。でも、そのベンチとは、相手のベンチか自分のベンチかはわかりません。それはコイントスで決まります。ですから、「ふぶき」を使ってコインを投げるときはドキドキしちゃいます。

◆もうひとつのワザ「つれさる」は、なかなか使いどきのむずかしいワザです。この「エリカのハクリュー」自身も山札にもどってしまいますから、使うときはよく考えましょう。使うタイミングとして、たとえば相手のベンチで対戦の準備をしているポケモンを「突風」でバトル場に呼びだして、「つれさる」でいっしょに山札にもどすとか。相手は作戦を立て直さないといけなくなるでしょう。

◆ダメージカウンターがたくさんのっているとき、「つれさる」を使うのもよいでしょう。「エリカのハクリュー」はきぜつしないですみますから。しかもついているカードを山札にもどすので、うまく引ければまたそのカードを使えるわけです。

ワザ

●ふぶき

コインを投げ、「おもて」なら相手の控えポケモン全員にも、「うら」なら自分の控えポケモン全員にも、「弱点・抵抗力」に関係なく、それぞれ10ダメージ。

●つれさる

自分と相手、そしてそれらについているすべてのカードをそれぞれの山札にもどし、それぞれの山札をよく切る。

ハクリューから進化

カイリュー

LV.41／HP100

● プロモーションカード

任天堂「ポケモンカードGB」おまけカード



◆この「カイリュー」の特殊能力［いやしのかぜ］は、進化したときにしか使えない特殊能力なので、自分の場をよく見てからこの「カイリュー」に進化しましょう。自分のポケモン全員からダメージカウンターを２個ずつ取りのぞけるので、うまくいけばいっぺんに12個のダメージカウンターを取りのぞけます。

◆［いやしのかぜ］の効果をじゅうぶんに使うには、ふさわしい場面が必要です。「じばく」のような自分のベンチのポケモンもダメージを受けてしまうワザを使ったあとなどに、この「カイリュー」に進化して［いやしのかぜ］を使うのがピッタリかもしれません。「フーディン（第１弾）」の特殊能力［ダメージスワップ］で、ダメージを自分のポケモンにふりわけてからこの「カイリュー」に進化するのもよいでしょう。でも、「カイリュー」も「フーディン」も２進化ポケモンですから、デッキの組み方をよく考えないといけませんが。

◆ワザはコイントス勝負の「たたきつける」。最大60ダメージですが、コイントスが２回なので確実とはいえません。でも２枚投げればどちらかは表がでるでしょう。平均で30ダメージは与えられます。

特殊能力

●いやしのかぜ

この力は、このカードを手札から場に出してポケモンを進化させたとき、1度だけ使える。自分の場にいるポケモン全員から、ダメージカウンターを、それぞれ2個ずつとりのぞく。

ワザ

●たたきつける

コインを2枚投げ、「おもて」の数×30のダメージ。

ハクリューから進化

カイリュー

LV.43／HP90

● プロモーションカード

ANA「ジェットでゲットだ！Wチャンスキャンペーン」プレゼントカード



特殊能力

●トランスポート

この力は、自分の番ごとに1回使える。自分の山札からカードを1枚引いて、手札に加える。その後、自分の手札からカードを1枚選び、その山札の上におく。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。

ワザ

●マッハひこう

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

◆ちょっと変わった特殊能力［トランスポート］を使える「カイリュー」です。かんたんに説明すると［トランスポート］は、自分の手札にあるカード１枚と、山札の１番上のカード１枚を交換することのできる特殊能力です。

◆［トランスポート］をうまく利用するにはいくつかの方法があります。たとえば「ポケモン図鑑」で欲しいカードを山札の一番上に置いてから［トランスポート］を使う。または「ポケモン再転送」でトラッシュにある進化カードを山札の一番上に置いてから［トランスポート］。他には「リサイクル」もいいですね。こういった使い方以外にも、手札にある必要なカードを山札にもどしてから「オーキドはかせ」を使うというようなこともできます。どれもかなり手のこんだ手法ですけど。

◆「マッハひこう」は60ダメージ。でもコイントス裏ならワザは失敗でダメージを与えられません。でも60ダメージで相手をきぜつさせられるときなら、ガンガン使っていきましょう。いつかは表がでますから。

ハクリューから進化

カイリュー

LV.45／HP100

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



特殊能力

●かけつける

この力は、自分の番ごとに1回、このカードがベンチにいるときに使える。バトル場にいる自分の対戦ポケモンと、このカードを入れ替える。

ワザ

●たたきつける

コインを2枚投げ、「おもて」の数×40のダメージ。

◆逃げるのに必要なエネルギーが１個の身軽な「カイリュー」です。HPが100もありますから、バトル場での活躍が期待できます。

◆［かけつける］は、ベンチで使える特殊能力です。自分の対戦ポケモンがどく状態やこんらん状態になって苦しんでいるときや、逃げるのに必要なエネルギーが多いポケモンをベンチにもどしたいときなどに使うとよいでしょう。［かけつける］で入れ替わったあとは、そのまま「カイリュー」で対戦するのもよいですし、逃げるのにエネルギー１個しか必要ないので、再びベンチにもどって他のポケモンで戦うこともできます。

◆「たたきつける」はコイン判定です。ヘタをすると相手の対戦ポケモンにダメージを与えられないこともありますが、表を２枚出せば80ダメージです。うまくいけば、だいたいのポケモンはきぜつするほどの大ダメージでを与えられます。表が１枚でも40ダメージを与えられるので、かなり戦えるポケモンです。

わるいハクリューから進化

わるいカイリュー

LV.33／HP70

● ポケモンカード第４弾ロケット団



特殊能力

●てしたをよぶ

この力は、このカードを手札から場に出してポケモンを進化させたとき、1度だけ使える。自分の山札から「たねポケモン」を最大2枚選び出し、自分のベンチに出す。その後、その山札をよく切る。

ワザ

●きょだいなしっぽ

コインを投げて「うら」なら、このワザは失敗する。

◆特殊能力［てしたをよぶ］は、山札からたねポケモンのカードを２枚持ってくることができるので、もし自分のベンチがポケモン不足だったらそれを一気に解消してくれます。でも「てしたをよぶ］は、「わるいカイリュー」に進化したときに１回しか使えません。山札から必要なたねポケモンを呼べる効果は貴重なので、よく考えてから進化しましょう。ベンチがいっぱいのときは、［てしたをよぶ］は意味のないものになってしまいますから。

◆「きょだいなしっぽ」は、エネルギー４個で70ダメージ与えられます。ぜひ使ってみたい大ダメージのワザですが、コイントスが裏ならワザは失敗です。でもコイントスの確率は２分の１ですから２回に１回は70ダメージを相手の対戦ポケモンに与えられる計算になります。もしかしたら表が出続けるかもしれないので、どんどん使っていきましょう。

◆カイリューは、進化前のミニリュウ、ハクリューの超タイプに抵抗力があるのとはちがい、闘タイプに抵抗力があります。相手のポケモンに合わせて、ハクリューのままで戦うか、カイリューに進化して戦うか、うまく戦い方を使い分けると抵抗力を効果的にいかすことができます。

たねポケモン
トゲピー
LV.8／HP30
● プロモーションカード
小学館「月刊コロコロコミック99年6月号」おまけカード



ワザ
●なきつく
次の相手の番、このワザを受けた相手が、このカードに与えるダメージは「-20」される。
●ゆびをふる
コインを投げて「おもて」なら、相手のワザを1つ選び、それを、自分が持っているワザとして使う。(そのワザに必要なエネルギーがついていなくても、かまわない)

◆ゲームの序盤で、この「トゲピー」に「なきつく」を使われたら、相手プレイヤーはけっこう手こずるでしょう。与えるダメージがマイナス20もされるのですから。ゲームがはじまったばかりだと、20ダメージ以上を与えるワザはなかなかありませんから、「なきつく」は有効なワザです。とくに、トゲピーは弱点がありませんから、そこをつかれる心配もありませんし。
◆「ゆびをふる」はコイントスが必要ですが、決まれば強力です。相手の対戦ポケモンのワザを使えるので、相手のワザが強ければ強いほど、この「トゲピー」も強力になります。この「ゆびをふる」はゲームの中盤以降でも使いたいワザです。トレーナーカードの「突風」で、相手のベンチにいる対戦準備中の大ワザを持ったポケモンをバトル場に呼んできて「ゆびをふる」。大ダメージを相手のポケモンに与えることができます。
◆HPが30しかありませんから、ゲームの中盤以降にバトル場に出すときは「ディフェンダー」などで守ってあげましょう。

たねポケモン
トゲピー
LV.10／HP40
● サザンアイランド／レインボーアイランド



ワザ
●おおごえでなく
コインを投げて「おもて」なら、相手を「こんらん」状態にする。

◆この「トゲピー」は、ゲームの序盤ではけっこう活躍できるポケモンです。弱点がないので、その点では安心してバトル場に出せますし、ワザに必要なエネルギーも1個だけなので、すぐに「おおごえでなく」が使えます。ダメージは10と小さいのですが、相手の対戦ポケモンをこんらん状態にできれば、しめたものです。後はベンチの他のポケモンと入れ替わって、対戦してもらいましょう。
◆もちろん中盤以降でも活躍できます。エネルギーを1個つければ、いきなり場に出してワザを使えるので、タイミングを見て戦いにいきましょう。ただしHPが40しかないので、相手の場の状況を確かめてからこの「トゲピー」を出しましょう。一撃できぜつさせられてしまってはかわいそうですから。

TELEPHONE CARDS
テレフォンカード

ファンへのプレゼント用として制作されたテレフォンカード。
実際のポケモンカードをそのままテレフォンカードにした遊び心にあふれたデザインが楽しい。



◀ファイヤー、サンダー、フリーザー
「ダグトリオチームバトル」ほか
公式イベント優勝者プレゼント



フリーザー▶
「大人にもわかるポケモンカード戦略」
読者プレゼント

S P E C I A L J U M B O C A R D S

スペシャルジャンボカード

「こんなカードがあったらいいな」。そんなポケモンカードファンの夢を実現して、
"贈り物"として発表されているのが、このスペシャルジャンボカードだ。
サイズは高さ21cm、幅14.5cmと、実際のポケモンカードの約2倍。
その大きさをいかして、複数のポケモンの顔合わせなど、
実際のポケモンカードでは実現しにくい、まさに夢のカードが登場している。



スペシャルジャンボカード



実際のポケモンカード



ピカチュウとプリンとピッピ
小学館コロコロコミック'97年7月号



サンダーとフリーザーとファイヤー
小学館コロコロコミック'97年10月号



ミュウツーの逆襲
小学館コロコロコミック'98年5月号



ピカチュウのなつやすみ
小学館コロコロコミック'98年6月号



ポケモン広場
小学館コロコロコミック'98年10月号



ジラルダン
小学館コロコロコミック'99年8月号



ポケモン谷
小学館別冊コロコロコミック'99年8月号



Charizard(リザードン)
小学館コロコロコミック'99年4月号

"POKEMON SNAP" BEST PHOTO CONTEST

ポケモンスナップベストフォトコンテスト

カメラマンになってポケモンの写真を撮影するニンテンドウ64ソフト『ポケモンスナップ』の発売を記念したキャンペーンから生まれたスペシャルカード。
ファンから投稿された写真の中からベストな作品を厳選し、入賞者には写真をポケモンカードにしてプレゼントするという夢のコンテストだった。





ポケモンスナップ
発売日／'99年3月21日
対応機種／ニンテンドウ64

小学館コロコロコミック主催コンテスト



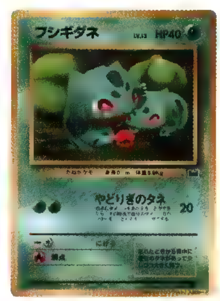
『ギャラドス』
宮城県 阿部亮一くん



『ピカチュウ』
愛知県 悪原美奈さん



『ニョロモ』
埼玉県 佐々木裕行くん



『フシギダネ』
埼玉県 田中友樹くん

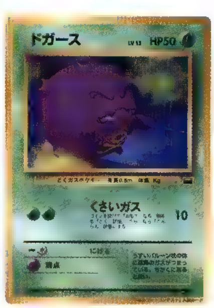


『コイキング』
愛知県 松原由佳さん

テレビ東京「64マリオスタジアム」主催コンテスト



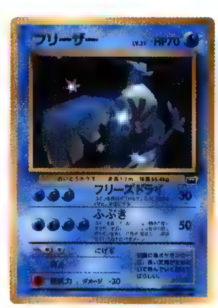
『ゼニガメ』
東京都 荻野美幸さん



『ドガース』
愛知県 佐藤奈津さん



『ラッキー』
東京都 染谷香織さん



『フリーザー』
京都府 田中結衣さん



『ヒトカゲ』
新潟県 細野司くん

トレーナーカード

POKÉMON ★ CARD ★ GAME

TRAINER CARD

マサキ

- ポケモンカード第１弾



山札からカードを2枚引いて、手札に加える。

◆トレーナーカードは、自分の番で何枚使ってもよいので「マサキ」が手札にあったら、迷わず使いましょう。それが「マサキ」の使い方です。初心者でもわかりやすく、使うための条件がありませんし、使ってマイナスの要素がほとんどありません。ポケモンカードゲームは、自分の番にいろいろなことができるので、手札を多くすれば、それだけいろいろなことができます。「マサキ」はその意味でもとても便利なカードです。

◆「マサキ」の使い方は簡単ですが、手札が増えたときに、その手札の展開の仕方をしっかり考えておかないとただ手札を多くするだけになります。

きずぐすり

- ポケモンカード第１弾
- ポケモンジム第１弾タケシ
- ポケモンジム第１弾カスミ
- ポケモンジム第２弾エリカ
- ポケモンジム第３弾ナツメ
- ポケモンジム第３弾カツラ
- クイックスターターギフトパック
- イントロパック



あなたの場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンにのっているダメージカウンターを、2個とりのぞく。

◆「きずぐすり」は使い方が簡単で、使った効果も大きいので、初心者でも使いやすいトレーナーカードです。バトル場にいるあなたのポケモンのダメージを回復するという効果のほかに、相手プレイヤーの計算を狂わせて、ちょっとびっくりさせることができます。相手プレイヤーの計算を狂わせるというのはバトルの基本的な戦略の一つです。倒せると思った対戦ポケモンがもう一度攻撃してくると相手プレイヤーの計画が狂ってしまいます。相手の対戦ポケモンの攻撃力を予想して、あらかじめはやめに使うのがコツです。

◆ゲームの終盤、自分のベンチでダメージカウンターをいっぱいのせているポケモンに一息つかせるという使い方もあります。「突風」で呼ばれると、何のためにベンチに避難しているかわからなくなりますからね。

◆「きずぐすり」を使おうとしてしている自分の場のポケモンに、ダメージカウンターが２個のっているのに１個だけとることはできません。２個のっていたら２個とってください。

ポケモンいれかえ

- ポケモンカード第１弾
- ポケモンジム第１弾タケシ
- ポケモンジム第２弾マチス
- ポケモンジム第２弾エリカ
- ポケモンジム第３弾カツラ
- クイックスターターギフトパック
- イントロパック



あなたの控えポケモンを1匹選び、あなたの対戦ポケモンと入れ替える。

◆「ポケモンいれかえ」は、自分の対戦ポケモンが逃げることができないときや、エネルギーをトラッシュしたくないけどベンチに逃がしたいときに使うトレーナーカードです。対戦ポケモンがベンチにもどればどく・ねむり・マヒ・こんらんの特殊状態から回復しますし、「ブーバー（化石）」のワザ「えんまく」などの持続効果も消えます。ということは、そういう状態になっている対戦ポケモンを入れ替えることによって、困った状態から回復させられるということです。

◆「ポケモンいれかえ」で対戦ポケモンがベンチにもどるとき、かわりにバトル場に出るポケモンを逃げるのにエネルギーの必要のないポケモンにしておくと、今、ベンチにもどって特殊状態などから回復したポケモンをもう一度バトル場に出すということもできます。エネルギーカードをトラッシュして逃げるか、「ポケモンいれかえ」を使うか、状況によってはその後の展開が大きく変わってきます。

突風

- ポケモンカード第１弾
- ポケモンジム第１弾カスミ
- ポケモンジム第２弾マチス
- クイックスターターギフトパック
- イントロパック



相手の控えポケモンを1匹選び、相手の対戦ポケモンと入れ替える。

◆攻撃にも、防御にも大きな役割をはたすトレーナーカードです。相手のベンチからポケモンを選んでバトル場に呼んできます。呼んでくるポケモンは、自分の対戦ポケモンが倒せそうなポケモンがよいでしょう。こちらの一撃できぜつにもちこめそうなポケモンがいたら絶好のチャンスかもしれません。相手のベンチにいる特殊能力を使ってベンチでサポートにまわっているポケモンとか、攻撃の準備をしているポケモンも「突風」の対象になるでしょう。

◆相手のポケモンが強くて困っているときにも「突風」です。相手のベンチのポケモンにエネルギーカードがついてなくて、逃げることができないような大きなポケモンがいたらバトル場に呼んで、時間をかせぎます。

◆実際に相手のサイドカードが残り１枚、山札も残り少なくなっているというときや、あと１匹倒せば勝ちというような場面で、「突風」が勝負を左右したりします。使い方は簡単でも、どこで使うかはちょっとむずかしくて、おもしろいカードです。

エネルギー・リムーブ

- ポケモンカード第１弾
- イントロパック



相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンについている「エネルギーカード」を1枚選んで、トラッシュする。

◆「そろそろ、相手のポケモンにエネルギーカードがたくさんついてきて、大きなワザを使いそうだな」とか「あの色のエネルギーカードがなければワザが１つしか使えないぞ」とか、そんな場面がまず考えられる使いどころです。相手プレイヤーにとって「エネルギー・リムーブ」ほどいやなトレーナーカードはないかもしれません。

◆あたりまえのことですが、ポケモンはエネルギーがないと、ワザが使えません。多くのポケモンは逃げるにもエネルギーが必要です。「エネルギー・リムーブ」は、ポケモンの力のみなもとのエネルギーカードをトラッシュするのですから、こんなに効果的なことはありません。自分のポケモンにじゅうぶんにエネルギーがついていなくて困っているとき、相手のポケモンのエネルギーカードをトラッシュして時間かせぎするという使い方もあります。

◆「超エネルギーリムーブ」より使えるタイミングが多いので、初心者にも上級者にも使いやすいカードです。でも、おたがいにあんまりたくさん使い合うと、おたがいの場にいるポケモンがなにもできなくなるので注意して使ってくださいね。

オーキドはかせ

- ポケモンカード第１弾



あなたの手札をすべてトラッシュする。その後、山札からカードを7枚引いて、手札にする。

◆「オーキドはかせ」を使うときは、思い切って使う気持ちが必要です。それだけ使いどころが、むずかしいのかもしれません。手札が少なくなってからというのもひとつのめやすですが、手札がたくさんあっても思い切って使ってみるのが、ベストです。もちろん手札が「オーキドはかせ」１枚になったときが最高の場合ですが……。

◆「オーキドはかせ」は使うと手札が増えるように感じますが、手札を全部トラッシュして７枚とるのですから、７枚以上にはなりません。

◆おもしろい使い方として、手札をトラッシュするために「オーキドはかせ」を使うという方法もあります。たとえば、「マチスのピカチュウ」の「たいでん」のように、トラッシュにあるカードを利用できるワザがあるからです。

◆「オーキドはかせ」をデッキに入れるのは２枚ぐらいがおすすめでしょう。多く入れすぎると使いすぎて、山札切れになったり、必要なカードがすべてトラッシュに置かれたりしますからね。

いいきずぐすり

● ポケモンカード第１弾
● ポケモンジム第２弾マチス



あなたの場にいる、「エネルギーカード」のついているポケモンを１匹選ぶ。そのポケモンについている「エネルギーカード」を１枚選んでトラッシュして、そのポケモンにのっているダメージカウンターを、４個とりのぞく。

◆「いいきずぐすり」は、エネルギーカードを１枚トラッシュするので、使うときにちょっとした状況判断が必要です。たくさんエネルギーがついているポケモンがいるときが、使いどころです。エネルギーに少し余裕をもたせた単色デッキとはとても相性がよいでしょう。

◆次の相手の番で確実にきぜつさせられそうなときに使ってみましょう。実際には、HPの低いポケモンよりもHPがかなり高いポケモンに有効です。主力のポケモンをバトル場に出しっぱなしで戦うときに必要なトレーナーカードかもしれません。

◆「ゴーリキー（第１弾）」の「からてチョップ」のようにのっているダメージカウンターぶん、ワザのダメージが小さくなるポケモンのダメージをとるとか、コイントスで裏を出すとそのワザを使ったポケモン自身がダメージを受けてしまうワザのときに、きぜつしないようにあらかじめダメージカウンターをとっておくとか、カッコイイ使い方がたくさんあります。他の使い方も研究してください。

なんでもなおし

● ポケモンカード第１弾
● ポケモンジム第１弾タケシ
● ポケモンジム第２弾マチス
● ポケモンジム第２弾エリカ
● ポケモンジム第３弾ナツメ
● ポケモンジム第３弾カツラ
● イントロパック



あなたの対戦ポケモンの「どく・ねむり・マヒ・こんらん」状態を、すべて回復させる。

◆ワザには、そのワザを使ったポケモン自身がこんらん状態などの特殊状態になるものがあります。そんな効果がついているということは、それだけ強いワザということになります。続けて使いたいですよね。そんなときは、「なんでもなおし」を使いましょう。

◆他にも、コイントスが裏になると、相手の対戦ポケモンではなく、自分の対戦ポケモンをねむり状態などの特殊状態にする特殊能力がありますす。そんな特殊能力を使うデッキにも必要ですね。

◆はじめてのデッキと対戦するときには、ぜひ入れておきたいカードです。相手のデッキによっては使う必要がない場合もありますが、勝負どこで特殊状態から回復できたために勝てたということはじゅうぶんに考えられることです。

◆「なんでもなおし」で回復できるのはどく・ねむり・マヒ・こんらんの特殊状態だけです。ワザの「すなかけ」や「えんまく」などの効果は回復できません。実は、なんでもなおせるわけではないのです。

ポケモンセンター

● ポケモンカード第１弾
● ポケモンジム第１弾タケシ
● ポケモンジム第３弾ナツメ



あなたの場にいる、ダメージカウンターののっているすべてのポケモンから、ダメージカウンターと「エネルギーカード」をすべてとりのぞく。（「エネルギーカード」はトラッシュする）

◆「ポケモンセンター」は、使ったプレイヤーの場にいるすべてのポケモンのすべてのダメージカウンターを取りのぞく、夢のような、そして強力なトレーナーカードです。でもさすがに使うタイミングがむずかしいカードです。ダメージカウンターがのっていたポケモンからは、エネルギーカードもすべてトラッシュされるからです。ダメージは回復できた、でもエネルギーがない。そういう状態になってしまうのです。「ポケモンセンター」を使うまえに、トレーナーカードの「エネルギーサーキュレート」などで、エネルギーカードを手札にもどしたり、あるいは「フシギバナ（第１弾）」の［エナジートランス］のような特殊能力でエネルギーカードをつけかえたりするか、「フーディン（第１弾）」の［ダメージスワップ］のような特殊能力でダメージカウンターをのせかえたりして工夫すると、「ポケモンセンター」の力をじゅうぶんにいかせます。自分のポケモンをきぜつさせないようにしてバトルするんだというプレイヤーにおすすめのトレーナーカードです。

◆「ポケモンセンター」でトラッシュしたエネルギーカードは、「エネルギー回収」などで、再利用するのがよいでしょう。

プラスパワー

- ポケモンカード第１弾
- ポケモンジム第２弾エリカ
- ポケモンジム第３弾ナツメ



このカードはあなたの対戦ポケモンにつけて使い、あなたの番の終わりにトラッシュする。このカードをつけているポケモンのワザが、対戦ポケモンにダメージを与えるとき、そのダメージは「+10」される。(控えポケモンへのダメージは、そのまま)

◆「プラスパワー」は、相手の対戦ポケモンにダメージを与えるとき、ダメージを10増やすことができます。相手の対戦ポケモンにワザのダメージが与えられなかったら、「プラスパワー」の効果はなくなります。自分自身へもダメージを与えるワザを使うときに「プラスパワー」をつけると、そのダメージもプラス10されるので気をつけましょう。
◆おもしろい使い方としては、「ズバット（化石）」のワザ「きゅうけつ」のような相手の対戦ポケモンに与えたダメージに応じて、自分自身のダメージを回復するワザです。相手にダメージを多く与えられることができるだけでなく、自分は多く回復できるのでとてもお得です。
◆「プラスパワー」は、相手プレイヤーの計算を狂わせたり、どうにかしてこの番で相手の対戦ポケモンをきぜつさせないと、次の番では自分の対戦ポケモンがきぜつしてしまうというような場面で、相手の対戦ポケモンを倒しにいくようなときに使うのが効果的です。

ディフェンダー

- ポケモンカード第１弾
- ポケモンジム第１弾カスミ
- ポケモンジム第２弾マチス
- ポケモンジム第２弾エリカ
- ポケモンジム第３弾ナツメ



このカードは、あなたの場にいるポケモンにつけて使い、次の相手の番の終わりにトラッシュする。このカードをつけているポケモンがワザによるダメージを受けるとき、そのダメージは「-20」される。

◆きぜつしそうなポケモンがきぜつしないで、次の自分の番で攻撃ができるのは、おどろくべきことです。「ディフェンダー」を使えばそんなことができるのです。「この番さえきぜつしなければ、形勢が一気に変わるのに」という場面は、けっこうあるものです。
◆ワザを使ったポケモンもダメージを受けるようなワザを使うときに「ディフェンダー」をそのポケモンにつけておくと、そのワザで受けるダメージもマイナス20されます。次の相手の番のワザで受けるダメージもマイナス20されます。このように、「ディフェンダー」をつけたポケモンは２度にわたりその効果を受けることになるのです。
◆「ディフェンダー」は手札にあるからといってすぐに使わず、最も必要なところで使いましょう。このカードの使いこなし方で、勝負が決まったりすることもあります。使う場面を考えるとよいでしょう。

エネルギー回収

- ポケモンカード第１弾
- ポケモンジム第１弾タケシ
- ポケモンジム第２弾エリカ
- ポケモンジム第３弾ナツメ
- クイックスターターギフトパック



手札からカードを1枚選んでトラッシュしなければ、このカードは使えない。あなたのトラッシュから「基本エネルギーカード」を最大2枚選び出し、手札に加える。ただし、このカードを使うためにトラッシュしたカードを選ぶことはできない。

◆エネルギーカードをトラッシュするワザを持つ炎ポケモンや雷ポケモンデッキには、「エネルギー回収」を何枚か入れておくとよいでしょう。多色デッキの場合は、それぞれの色のエネルギーカードはデッキの中に少なめになってしまうので、エネルギーカードがトラッシュされたら「エネルギー回収」を使って有効に利用したいものです。
◆「エネルギー回収」を使うとき、「手札のカードを１枚トラッシュしないといけない、さてどのカードをトラッシュしようか？」けっこう悩むところです。どのカードをトラッシュするかでその後の展開が変わってしまうこともあるので、よく考えてからトラッシュするカードを選びましょう。注意する点としては、「エネルギー回収」を使うときにトラッシュしたエネルギーカードは回収できないことです。それ以外にも、「エネルギー回収」では、「無色２個エネルギー」や「なんでもなおし配合エネルギー」などの特殊エネルギーカードは手札に加えることはできません。気をつけてくださいね。

元気のかけら

● ポケモンカード第１弾
● ポケモンジム第１弾タケシ



あなたのトラッシュから「たねポケモン」を1枚選び、あなたのベンチに出す。その後、そのポケモンに、HPの半分（切りすて）のダメージカウンターをのせる。（あなたのベンチに空きがないとき、このカードは使えない）

◆進化ポケモンメインのデッキで、進化カードは手札にあっても、その進化のたねポケモンがもうトラッシュされてしまった、ということはよくあります。そんなときが、「元気のかけら」を使う最高のタイミングでしょう。進化するならダメージがのったままでもＯＫかもしれませんが、心配なら「ポケモンセンター」などでダメージカウンターを取りのぞいてから育てるのがよいでしょう。ただし「元気のかけら」でポケモンが場に出てきた場合、進化できるのは場に出した次の自分の番です。気をつけましょう。

◆もっと戦略的な使い方があります。たとえば「いかり」などダメージカウンターがのっていると強力になるワザを持ったポケモンを、「元気のかけら」でトラッシュからベンチに出すという戦い方です。そうすれば、のっているダメージカウンターを利用して攻めるということができるのです。この他にも、「元気のかけら」をいかす戦い方は他にもいろいろあります。探してみましょう。

ポケモンの笛

● ポケモンカード第１弾



相手のトラッシュから「たねポケモン」を1枚選び出し、相手のベンチに出す。（相手のベンチに空きがないとき、このカードは使えない）

◆「ポケモンの笛」は、単独で使うと相手プレイヤーの得になるようなトレーナーカードですが、ワザやその他のトレーナーカードとコンボで使うと効果があります。

◆相手のベンチにいるポケモンの数によってダメージが変わるワザ、たとえば「わるいスリーパー（ロケット団）」の「ベンチをあやつる」などのようなワザを使うポケモンで戦うデッキに何枚かいれておくとよいでしょう。

◆「ゴローニャ（プロモ）」の「ロックブラスト」のような、相手の控えポケモンに大きなダメージを与えるワザとも試してください。HPの低いポケモンを選べば、つぎつぎに相手のベンチのポケモンを倒せます。相手のトラッシュに置かれているポケモンから、弱点が自分の対戦ポケモンの色のものを選んで「突風」でバトル場に呼び出して攻撃するということもできます。うまく使えば、いろいろと楽しめるカードかもしれませんね。

ポケモン図鑑

● ポケモンカード第１弾
● ポケモンジム第１弾タケシ
● ポケモンジム第３弾カツラ



あなたの山札の上から5枚のカードを見て、好きな順番に入れ替えて、山札の上にもどす。

◆使いこんでいるデッキでも、毎回同じようにカードを引けることはほとんどありません。いろいろな顔を見せるのが、デッキの不思議なところです。「ポケモン図鑑」は、そんなデッキのカードを少しだけコントロールすることができるカードです。山札の上から５枚まで何のカードがあるかを見て、好きな順番に入れ替えて山札の上にもどすことができるので、それに合わせた戦い方ができるでしょう。

◆「マサキ」など山札を引くカードを使う前に「ポケモン図鑑」を使うと、かなり効果的です。その他にも、山札のカードの並び順で効果が変わる「カツラのブーバー」のワザ「マグマふんしゅつ」などを使う前に「ポケモン図鑑」で様子を見るのもよいでしょう。

メンテナンス

● ポケモンカード第１弾



手札からカードを2枚選び、山札にもどす。その後、山札をよく切り、カードを1枚引いて、手札に加える。

◆「メンテナンス」は、今はすぐに使わないカードを山札にもどすトレーナーカードです。それがどれだけ効果があるか、デッキに入れて一度試してください。今、使わないカードは、後で使いたいものです。「オーキドはかせ」を使うときに、どうしてもトラッシュしたくないカードを「メンテナンス」で山札にもどすとか、「オーキドはかせ」が手札に２枚あってやはりトラッシュしたくないときなど、片方の「オーキドはかせ」を山札にもどすことができます。使いみちは「オーキドはかせ」以外にも、いろいろあるので、探してみるのもおもしろいですよ。

◆デッキに入っているすべてのカードを大切に使う、つまりデッキの力をじゅうぶんに出したいときに、それをサポートする重要なトレーナーカードが「メンテナンス」です。

ポケモン交換おじさん

● ポケモンカード第１弾
● クイックスターターギフトパック



手札から「たねポケモン」または「進化カード」を1枚選び、相手プレイヤーに見せてから、あなたの山札にもどす。それができないとき、このカードは使えない。あなたの山札から「たねポケモン」または「進化カード」を1枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

◆進化ポケモンを中心にしたデッキをプレイしたことのある人は、「手札にはベンチに出せない進化カードばかりで困っちゃった」とか、逆にたねポケモンばかり引いてきて「なかなか進化カードがこないよー」という経験を一度や二度はしているでしょう。そんなときは「ポケモン交換おじさん」です。２進化のカードをたくさん持っていなくて、デッキにたくさん入れることができないときでも「ポケモン交換おじさん」があればＯＫです。

◆もちろん、山札から持ってこられるのは、進化ポケモンだけでなくたねポケモンも持ってこられるので、たねポケモンだけのデッキでも力を発揮します。

◆「ポケモン交換おじさん」を使ったときに、「山札の中にポケモンのカードが１枚も残っていなかったら？」という質問をよく聞きますが、山札の中にポケモンのカードがなかったら、交換のために入れたポケモンカードを持ってくることになります。

ポケモン育て屋さん

● ポケモンカード第１弾



このカードは、あなたが自分の場にいるポケモンを進化させるときにだけ、使える。そのポケモンの上に「2進化カード」を直接のせ、1進化をとばして「2進化ポケモン」に進化させる。

◆「ポケモン育て屋さん」を使えば、対戦開始２回めの自分の番で「ゼニガメ」が「カメックス」に、「ヒトカゲ」が「リザードン」へと一気に進化することができます。２種類の２進化ポケモンを育てようとしている大型デッキを使う場合などは、１進化ポケモンカードをかなり減らして「ポケモン育て屋さん」を多めに入れると進化が完成しやすくなります。ただし、急いで２進化ポケモンにしても、ワザも使えない、逃げられないということになることもあるのでエネルギーの数には注意してください。

◆「ポケモン交換おじさん」と組み合わせて使うと、さらにすばやく２進化させることができます。場にたねポケモンが出ていて、手札にポケモンのカードがあれば、そのポケモンのカードを「ポケモン交換おじさん」で山札にもどし、２進化ポケモンカードを山札から持ってきて「ポケモン育て屋さん」で２進化ポケモンにします。とにかく２進化ポケモンにはやく進化したいというデッキにおすすめの方法です。

パソコン通信

● ポケモンカード第１弾



手札からカードを2枚選んでトラッシュしなければ、このカードは使えない。あなたの山札からカードを1枚選び出し、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

◆ポケモンカードの中でも切り札として使われるカードの一枚です。それは「パソコン通信」は、何でも好きなカードを１枚、自分の山札から持ってくることができるからです。そのかわりに手札からカードを２枚トラッシュしなければいけませんが、これはなかなか選ぶのがたいへんです。

◆速攻で戦うデッキの場合は、とくに必要なカードといえるでしょう。必要なカードをとにかく山札から持ってきて、対戦の準備をととのえます。もちろん山札に決め手のカードがあれば、そのカードを持ってきて勝負を決めることができます。まさに勝負の分かれ目「パソコン通信」。役に立つカードです。

◆しかし使いどころがなかったら、使わないという判断も大切です。また何でも持ってこられるから便利だと考えないほうがよいでしょう。デッキによっては、他のトレーナーカードのほうが、戦略的だったりすることもありますので、なんでもかんでも「パソコン通信」というのは考えものです。

ダウジングマシーン

● ポケモンカード第１弾



手札からカードを2枚選んでトラッシュしなければ、このカードは使えない。あなたのトラッシュから「トレーナーカード」を1枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。

◆「ダウジングマシーン」は、トラッシュにあるトレーナーカードを手札に持ってくることができます。ですから、トラッシュにトレーナーカードがないと意味がありません。また、このカードを使うためには手札のカードをを２枚トラッシュしなければならないという条件もあるので、使うのがちょっとむずかしいカードです。

◆「ダウジングマシーン」は使い方がむずかしいのですが、効果はかなり期待できます。たとえば、手札に「ダウジングマシーン」と「マサキ」がある場合です。「マサキ」を使って引いた２枚のカードが欲しいカードでなかったとき、「ダウジングマシーン」を使って、その２枚のカードをトラッシュして、「マサキ」を手札に持ってきてもう一度使うことができるのです。１枚のトレーナーカードを２回使えるということは、デッキを組む考え方にも影響を与えます。

◆「ダウジングマシーン」は、トラッシュを使い終わったカード置き場というだけでなく、再利用可能なカード置き場であると考え方を変えさせてくれるほど効果のあるトレーナーカードなのです。

ポケモン回収

● ポケモンカード第１弾



あなたの場にいるポケモンを1匹選び、その「たねポケモン」のカードだけを手札にもどす。（そのカードにのっていた「進化カード」や、ついていたカードは、すべてトラッシュする）

◆バトル場でダメージカウンターがたくさんのっていて、しかも逃げるために必要なエネルギーがなかったり、あるいは、マヒ状態やねむり状態などの特殊状態で身動きがとれない、そんなときは、もう「ポケモン回収」しかありません。ポケモンをバトル場から回収すると、ベンチからかわりのポケモンをバトル場に出さなくてはいけないので、自分のベンチの様子もよく確認してくださいね。

◆おもしろい使い方もあります。たとえば、「カモネギ（第１弾）」の「ネギでたたく」など、場に出してから１回しか使えないワザを持つポケモンを「ポケモン回収」で手札にもどして、もう一度場に出すことで、場に出してから１回しか使えないワザが、もう一度使えるようになります。また、「メタモン（赤版）」の特殊能力［すごいへんしん］のように、自分の番で一度しか使うことのできない特殊能力のコイントスに失敗した場合にも効果的に使うことができます。「ポケモン回収」を使うことによって、「メタモン」をもう一度場に出すことができるので、また［すごいへんしん］のコイントスにチャレンジすることができるようになります。

超エネルギーリムーブ

● ポケモンカード第１弾



あなたの場にいるポケモンについている「エネルギーカード」を1枚トラッシュしなければ、このカードは使えない。相手の場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンについている「エネルギーカード」を最大2枚選んで、トラッシュする。

◆「超エネルギーリムーブ」を使うと、相手のポケモン１匹からエネルギーカードを２枚トラッシュすることができるので、ほぼ確実にそのポケモンのワザを１回は受けなくてすむでしょう。それは、自分の番につけることのできるエネルギーカードは１枚だけなので、「超エネルギーリムーブ」でトラッシュされたぶんのエネルギーをつけなおすには、最低２回の番が必要になるからです。つまり、ワザを使うまでに時間がかかるというわけです。多くの進化ポケモンは、ワザに必要なエネルギーも多く、逃げるのに必要なエネルギーも多いので、「超エネルギーリムーブ」を効果的に使うことができます。

◆「エネルギー・リムーブ」と比較して、相手のエネルギーカードを２枚トラッシュすることができるので、「超エネルギーリムーブ」のほうが使えるカードであると決めつけないようにしましょう。「超エネルギーリムーブ」を使うためには、自分の場のポケモンについているエネルギーカードを１枚トラッシュしなければなりません。当然、自分のポケモンもワザを使えなくなるかもしれないので、対戦中は場の状況をよく見る必要があります。

ピッピ人形

● ポケモンカード第１弾



このカードはポケモンとして場に出すことができ、場に出ているかぎり、ポケモンとしてあつかわれる。このカードは「にげる」ことができず、特殊状態にならない。また、このカードが「きぜつ」しても、相手プレイヤーは「サイドカード」をとることができない。あなたは、あなたの番の中で、いつでもこのカードをトラッシュしてよい。

◆「ピッピ人形」は、山札・手札・トラッシュにある間はトレーナーカードとしてあつかわれます。したがって、「モンスターボール」などで山札から持ってきたり、「夜の廃品回収」でトラッシュから山札にもどしたりすることはできません。そのかわり、「ダウジングマシーン」を使えばトラッシュから手札にもどすことができます。

◆「ピッピ人形」は、場に出るとポケモンとしてあつかわれます。でも、きぜつしても相手プレイヤーはサイドカードを取ることができないので、そのことを利用するといろいろ使いみちが考えられそうです。たとえば、相手のポケモンが、ワザを使うのにエネルギーをトラッシュしたり、そのポケモン自身にもダメージを与えるようなワザしか持っていない場合などに、「ピッピ人形」をバトル場に出します。相手プレイヤーとしては、なかなかそのワザを使うことができないでしょう。その間に、対抗できるポケモンを育てたり、トレーナーカードを引いてきたりする時間をかせぐことができます。

退化スプレー

● ポケモンカード第１弾



あなたの場にいるポケモンを1匹選ぶ。そのポケモンにのっている「進化カード」を、好きなだけトラッシュして、そのポケモンを「退化」させる。

◆「退化スプレー」は自分の場にいるポケモン１匹を退化させることができます。２進化ポケモンから、一気にたねポケモンに退化させることもできます。

◆自分の場にいるポケモンを退化させて得することとは、どんなことでしょうか。たとえばイーブイです。イーブイからの進化ポケモンが、相手のポケモンと相性が悪いとき、「退化スプレー」を使って退化し、あらためて別の進化ポケモンに進化する方法があります。

◆うまく使う方法はほかにもあります。場に出て１回しか使えない進化ポケモンのワザ・特殊能力をもう一度使用するために退化させたり、進化前のワザや特殊能力を使うための退化です。たとえば「キョウのスピアー（ジム拡２）」の「ひっさつばり」をもう１回使うために退化して「キョウのコクーン（ジム拡２）」にもどり、特殊能力［うか］ですぐにまた進化するという作戦が考えられます。鮮やかですね。進化カードを山札・手札にもどすトレーナーカードやワザを持っているポケモンと組み合わせると効果が高まります。退化させるときは、そのポケモンにのっているダメージカウンターの数と、退化後のHPに注意しましょう。

ミニスカート

● ポケモンカード第１弾



おたがいのプレイヤーは手札を見せ合い、それぞれの手札にあるすべての「トレーナーカード」を、それぞれの山札にもどす。その後、それぞれの山札をよく切る。

◆「ミニスカート」を使うとおたがいのプレイヤーは、手札にあるトレーナーカードをすべて山札にもどさなければなりません。相手も自分も同じような損害を受けたように思いますが、そうではないですよね。「ミニスカート」を使うのはそのプレイヤー自身ですから、自分だけじゅうぶんにトレーナーカードを使った後に、「ミニスカート」を使えばよいのです。さらに、「オムナイト（化石）」の特殊能力［おみとおし］などの相手プレイヤーの手札を見ることのできるポケモンのワザやトレーナーカードで相手プレイヤーの手札を見て、こちらとしては使われたくないカードがある場合に使用すると効果倍増です。また、いま使いたくない自分のトレーナーカードを山札にもどしておく効果もあります。ゲームがはじまって、先攻だったら自分のほうは、トレーナーカードを使えるだけ使っておいて「ミニスカート」を使えば、次の相手の番でトレーナーカードを使われる可能性が圧倒的に低くなります。出だしのバトルがまず有利に進められます。ゲーム中盤に相手プレイヤーの手札の様子をみてから使うのもＯＫです。

にせオーキドはかせ

● ポケモンカード第１弾



相手の手札をすべて山札にもどし、その山札をよく切る。その後、相手プレイヤーは山札からカードを7枚引いて、手札にする。

◆相手プレイヤーの手札が７枚以上で「さあ、どうやって攻めようか」という雰囲気をただよわせているときなど、「にせオーキドはかせ」を使うベストタイミングかもしれません。手札を減らすと同時に、これから使いたい相手プレイヤーのカードを山札にもどしてしまうのはとても効果的です。もちろん、相手プレイヤーの手札の数だけでは、本当に「にせオーキドはかせ」を使うベストのタイミングかどうかはわかりません。相手の手札が４、５枚でもその中に強力なカードを持っている場合もあるし、手札をいっぱい持っていてもまったく使えないカードだったりする可能性もあります。相手プレイヤーの手札を見ることのできるポケモンやトレーナーカードを使って様子をさぐり、使われたくないカードがある場合に使うのが確実です。ほかにもまだまだ有効な使い方もあるので研究してくださいね。

モンスターボール

● ポケモンカード第２弾ポケモンジャングル
● ポケモンジム第１弾カスミ
● ポケモンジム第２弾マチス



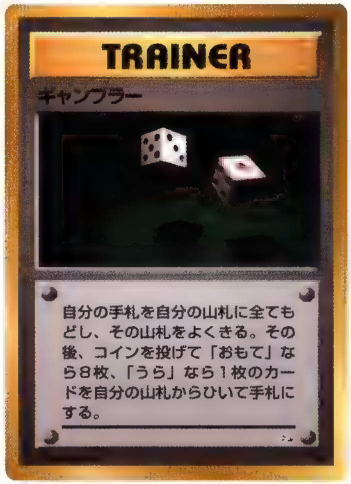
コインを投げて「おもて」なら、あなたの山札から「たねポケモン」または「進化カード」を1枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

◆「モンスターボール」は、コイントスで表を出すことができれば、山札からたねポケモンカードだけでなく、進化カードも持ってくることができます。デッキを組むときに、使いたいポケモンが決まっているならぜひ入れたいカードです。同じ山札から、好きなカードを持ってくることができる「パソコン通信」とくらべても、ポケモンのカードを持ってくるだけであれば、このカードのほうが使いやすいかもしれません。

◆なかなか集まりにくいポケモンを使うデッキを考えたときに、「ほんとは４枚入れたいんだけど、２枚しか持ってないや」ということはよくあります。そんなときに、「モンスターボール」をそのポケモンのかわりに入れるという方法も考えられます。うまく表を出せれば、そのポケモンを山札から持ってくることができますからね。

ギャンブラー

- ポケモンカード第３弾化石の秘密
- クイックスターターギフトパック



あなたの手札をすべて山札にもどし、その山札をよく切る。コインを投げ、「おもて」なら8枚、「うら」なら1枚のカードを山札から引いて、手札にする。

◆その名のとおり、コイントスの表か裏で天と地の差がある「ギャンブラー」です。裏が出てもさほどショックのないように、たとえば、手札が１枚のときに使うなどの工夫をしましょう。確実ではないことをのぞけば、いろいろな長所があります。「今は必要ないけど、あとで絶対使うカードが手札にたまってきた。でも展開を変えないともうダメ」というような場面が使いどころです。ギャンブルに成功したら、８枚も山札から引けるので、きっとゲームの流れを変えることができるでしょう。

◆意外とおもしろいのは、コイントスで裏をねらって使うやり方です。前半、「オーキドはかせ」や「マサキ」でガンガン山札からカードを引いたために、山札が少なくなったときなどが使うタイミングです。「ギャンブラー」を使うことで山札の枚数を増やすことができるかもしれないからです。手札が８枚以上だったら表でも山札を増やすという目的は達成です。

エネルギー転送

- ポケモンカード第３弾化石の秘密
- ポケモンジム第２弾エリカ
- クイックスターターギフトパック



あなたの山札から「基本エネルギーカード」を1枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

◆はじめは単色のポケモンでデッキを組んでいても、だんだんいろいろな色のポケモンをまぜてデッキを組みたくなりますよね。そのときにまようのが、デッキに入れるエネルギーカードの配分です。多色デッキのときに、自分の欲しい色のエネルギーカードがうまく手札にくるようにするのは、なかなかむずかしいものです。それを解消するのがこの「エネルギー転送」です。エネルギーカードに足して入れるというよりは、エネルギーカードのかわりに何枚かを「エネルギー転送」にすると考えたほうがよいでしょう。

◆最初の手札にエネルギーがなくても「エネルギー転送」でエネルギーを持ってきて、エネルギー１個で20ダメージを与える「ワンリキー（第１弾）」の「けたぐり」や「ヒトデマン（第１弾）」の「ひらてうち」を使うと、ゲームの序盤でかなり有利な展開になるでしょう。でも、特殊エネルギーカードは持ってこられないので注意してください。

リサイクル

- ポケモンカード第３弾化石の秘密
- ポケモンジム第２弾エリカ



コインを投げて「おもて」なら、あなたのトラッシュからカードを1枚選び出し、あなたの山札の上におく。

◆「リサイクル」は、ポケモン、トレーナーカード、エネルギーカード、どんなカードでも山札にもどせるとても便利なカードです。しかも山札の一番上にもどせるので、すぐ次の番で手札に引いてくることができます。「リサイクル」以外で特殊エネルギーカードを山札にもどして、再び手札にするのは、気が遠くなるくらいたいへんですが、「リサイクル」ならコイントスで表さえ出せばＯＫです。これだけの効果を持ったトレーナーカードには、たいてい手札を２枚トラッシュしてというような条件がついているものですが、そういう条件は何もありません。コイントスだけです。ムダに手札に残ることのないトレーナーカードです。「マサキ」や「エリカ」のような山札を引くカードと「リサイクル」が同時に手札にあるとすごく楽しい気分になります。「リサイクル」でもどしたカードを「マサキ」や「エリカ」ですぐに引けるからです。

なにかの化石

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



このカードはポケモンとして場に出すことができ、場に出ているかぎり、ポケモンとしてあつかわれる。このカードは「なにかの化石から進化」と書かれている「進化カード」によって、進化できる。このカードは「にげる」ことができず、特殊状態にならない。また、このカードが「きぜつ」しても、相手プレイヤーは「サイドカード」をとることができない。あなたは、あなたの番の中で、いつでもこのカードをトラッシュしてよい。

◆「なにかの化石」は、「ピッピ人形」と同じように、場に出ているときはポケモンとしてあつかい、手札・山札・トラッシュにあるときはトレーナーカードとしてあつかいます。対戦のスタートの最初の手札で、「なにかの化石」や「ピッピ人形」しかない場合、たねポケモンがないということで切りなおしてもＯＫですし、バトル場に出して対戦をスタートさせてもかまいません。

◆「なにかの化石」は「ピッピ人形」とちがい、進化させることができます。「なにかの化石」から進化するポケモンは、「プテラ」をはじめとして、戦略的に使える能力を持っています。「ピッピ人形」と同じように使うこともできますが、進化できるように自分の場で大切に育てましょう。

◆「なにかの化石」は、プテラ、オムナイト、カブトという３つの系統に進化させることができます。したがって、デッキを組む場合には、どうしても「なにかの化石」が不足することになります。とくに、１デッキで複数の進化を考える場合には、トレーナーカードの「化石の発掘」を組み合わせるなどの工夫が必要になるでしょう。

フジろうじん

● ポケモンカード第３弾化石の秘密



あなたの控えポケモンを１匹選び、そのポケモンと、そのポケモンについているすべてのカードを、あなたの山札にもどす。その後、その山札をよく切る。

◆きぜつしそうなポケモンがベンチにいたら、相手に「突風」を使われる前に、「フジろうじん」で山札にもどしてあげましょう。そうすればそのポケモンは倒されずにすみます。「フジろうじん」でもどしたポケモンは、「マスターボール」や「わるいハクリュー（ロケット団）」の特殊能力［しんかのひかり］など、山札からポケモンを持ってこられるカードと組み合わせれば、すぐに手札に入れられるので、また、場に出すことができるでしょう。

◆ゲームの終盤に山札が少なくなったときに、カードのたくさんついているベンチのポケモンを「フジろうじん」でもどして、山札切れを防ぐこともできます。ゲームの終盤なら、山札の枚数が少ないので、もどしたポケモンカードをもう一度引くことができるかもしれません。特殊エネルギーがついているポケモンの回収には役に立ちますよ。特殊エネルギーカードがムダになりませんから。

ねむれ！ねむれ！

● ポケモンカード第４弾ロケット団



【ロケット団の秘密メカ】コインを投げて「おもて」なら、相手の対戦ポケモンを「ねむり」状態にする。

◆ワザで相手の対戦ポケモンをねむり状態にすると、ポケモンチェックが２回あるので次の自分の番まで、相手がねむったままということは、なかなかないでしょう。それならば、この「ねむれ！ねむれ！」で、相手をねむり状態にしましょう。そしてその番に、「ゴースト（第１弾）」の「ゆめくい」などのワザを使ってみましょう。かなり強力なコンボです。

◆それ以外にも「ねむれ！ねむれ！」は役に立つトレーナーカードです。特殊能力をがはたらいている相手の対戦ポケモンをねむり状態にしてその特殊能力を消すこともできるかもしれません。どく状態は他の特殊状態と重なりますので、どく状態の相手の対戦ポケモンに対して、さらにねむり状態にするという方法もあります。

まきちらせ！ベトベトガス

● ポケモンカード第４弾ロケット団



次の相手の番が終わるまで、すべてのポケモンは「特殊能力」を使うことができず、その力も消える。

◆相手の場に特殊能力のあるポケモンがいて、身動きがとれなくなるような戦いをしたことはありませんか？　あるいは、攻めても攻めても10ダメージ、そのうち「きずぐすり」でダメージを回復されて……なんてバトルを「エリカのミニリュウ（ジム拡１）」としたことはありませんか？　そんなときは「まきちらせ！ベトベトガス」を使って特殊能力の効果を消して、一気に勝負を決めましょう。でも、自分のポケモンの特殊能力も相手の番が終わるまで使えませんから、気をつけましょうね。

◆「まきちらせ！ベトベトガス」は特殊能力を使ったり使えなくしたりという特殊能力のスイッチの役割をはたします。自分の場にいる「プテラ（化石）」の［げんしのちから］や「ベトベトン（化石）」の［かがくへんかガス］の力を一時的に消すために使う方法もあります。

◆たねポケモンだけで作ってあるデッキとか、かたよりのあるデッキを作ったときは、何かあったときの用心に１枚ぐらい入れておいてもよいかもしれません。相手の場にいるポケモンの特殊能力のために手も足もでなくなるという可能性はけっこうありますからね。

夜の廃品回収

● ポケモンカード第４弾ロケット団



【ロケット団の秘密メカ】あなたのトラッシュにある「たねポケモン」「進化カード」「基本エネルギーカード」から最大３枚を選び、相手プレイヤーに見せてから、山札にもどす。その後、その山札をよく切る。

◆とにかく使いみちの広いトレーナーカードです。エネルギーカードをたくさんトラッシュするワザを使うポケモンの入ったデッキ、「オーキドはかせ」をたくさん入れたデッキ、進化中心のデッキ、きぜつしてももう一度そのポケモンが場にもどる必要のあるときとか、「夜の廃品回収」を使うと有利になることは、ちょっと考えただけでもいくつも浮かんできます。「カツラのブーバー（ジム拡２）」の「マグマふんしゅつ」などのワザと組み合わせるのもよいでしょう。

◆ゲームの終盤、山札が少なくなったとき、もう一度使いたいカードを「夜の廃品回収」で山札にもどすと、山札も増えて少し安心できますし、また少なくなった山札にもどしたことによって、そのカードがすぐに引けるかもしれません。使い方、タイミングもいろいろありますが、山札にもどしたカードをすぐに手に入れられるトレーナーカードを組み合わせて使うと、カードが何度も使えるので便利ですよ。

バトル場は穴だらけ！

● ポケモンカード第４弾ロケット団



【ロケット団の秘密メカ】おたがいのプレイヤーは交互にコインを投げ、先に「うら」を出したプレイヤーの対戦ポケモンに、「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。（最初にコインを投げるのは、このカードを使ったプレイヤー）

◆ポケモンに直接ダメージを与えることのできるトレーナーカードです。先にコイントスをするのは、「バトル場は穴だらけ！」を使ったプレイヤーです。いきなりコイントス裏を出して、自分の対戦ポケモンに10ダメージなんてことも起こるわけです。ちょっと間抜けですね。相手の対戦ポケモンが残り10ダメージで、「バトル場は穴だらけ！」を使う、なんて場面があればもうバッチリです。

◆自分にダメージカウンターがのっていると、そのぶんだけ攻撃力のあがる「いかり」のようなワザを持っているポケモンをバトル場に出して「バトル場は穴だらけ！」を使う手もあります。

◆強力なコンボとして、こんなのはどうでしょう。「ナツメのユンゲラー（ジム拡２）」の「ライフダウン」で相手の残りHPを10にできたら、次の番で「バトル場は穴だらけ！」。コイントスにかけることになりますがチャレンジする価値はありますよ。

ボスのやりかた

● ポケモンカード第４弾ロケット団



あなたの山札から、「わるい」ポケモンへの「進化カード」を1枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

◆わるいポケモンを中心にデッキを組んだ場合、進化をはやめるために使うトレーナーカードとして、「ポケモン交換おじさん」や「ポケモン育て屋さん」に加えて「ボスのやりかた」もデッキに入れておきましょう。

◆わるいポケモンの進化カードが少なくても、「ボスのやりかた」を多めに入れておけば、その進化カードをより持ってきやすくなります。それ以外にも、たねポケモンを山札やトラッシュから場に出すことのできるトレーナーカードやポケモンのワザと組み合わせるとさらにデッキの動きがよくなります。また、「わるいハクリュー（ロケット団）」の［しんかのひかり］と合わせて使って進化をはやくさせる方法もよいでしょう。

にせオーキドの逆襲

● ポケモンカード第４弾ロケット団



手札からカードを1枚選んでトラッシュしなければ、このカードは使えない。相手プレイヤーは手札をすべて山札にもどし、山札をよく切ってから、新たに4枚を引いて手札にする。

◆一番の使いどころは「今、あのカードを使われると困るなぁ…」というときです。相手プレイヤーの手札が４、５枚のときは、けっこう相手が手づまりしていることも多いので、かえって助けることになってしまいます。使うタイミングを見極めることはむずかしいのですが、相手の手札を見る「ロケット団のおねーさん」のようなトレーナーカードや、「オムナイト（化石）」の特殊能力［おみとおし］などを使って確認するのがよいかもしれません。もちろん相手プレイヤーの手札が多いときに使えば、結果、相手の手札を少なくしたことになります。相手の手札を減らすことによって、相手の番にできることが少なくなるかもしれないので、自分のこれからのバトルには大いに有利になるかもしれません。

たたきつけろ！挑戦状

● ポケモンカード第４弾ロケット団



あなたの挑戦を受けるかどうか、相手プレイヤーにたずねる。相手が挑戦を受けないなら、あなたは山札からカードを2枚引いて、手札に加える。相手が挑戦を受けるのなら、おたがいのプレイヤーは、それぞれの山札から、好きなだけ「たねポケモン」を選び出し、ベンチに出す。（おたがいが出し終わるまで、「たねポケモン」はうらにしておく）。その後、それぞれの山札をよく切る。

◆自分のベンチにポケモンが多ければ多いほど有利になるワザや、相手のベンチにいるポケモン全員にダメージを与えるワザを持っているポケモンで対戦しようとするデッキにいれると大活躍する「たたきつけろ！挑戦状」です。速くせめることを目的としたデッキにも入れておくとよいでしょう。「たたきつけろ！挑戦状」で、相手プレイヤーが挑戦を受けてくれなくても、山札から２枚カードを引けるので、このカードはムダにはなりません。

◆このカードを使う場合、相手プレイヤーにとっても自分にとっても、山札からカードを引きたいのか、ポケモンを場に出したいのか、の決断をせまられることになります。相手プレイヤーもいろいろ考えるでしょう。相手は、手札を増やしたいんだろうか？それともベンチを充実させたいのだろうか？とね。相手プレイヤーはこちらがカードを引いたほうが得なのか、ポケモンを出したほうが得なのかいろいろ考えます。このような相手プレイヤーとの駆け引きを楽しみたい人におすすめのカードです。

ロケット団のおねーさん

● ポケモンカード第４弾ロケット団



相手の手札を見る。その中に「トレーナーカード」があれば、１枚を選び、それを相手の山札にもどす。その後、その山札をよく切る。

◆「次の相手の番にどうしてもされたくないことがある」それがトレーナーカードによって引き起こされることなら、相手プレイヤーのトレーナーカードをおさえるために「ロケット団のおねーさん」を使うのがよいでしょう。相手の手札を見て、「プラスパワー」「突風」「エネルギー・リムーブ」などがあったら、あなたはどのトレーナーカードを選びますか？状況によって変わりますが、相手の手札を見て使われたくないトレーナーカードがあれば、それを選びましょう。「スパイ作戦」などの相手の手札を見ることのできるトレーナーカードやポケモンの特殊能力で、相手の手札を見てから使うとさらに効果的です。もし相手プレイヤーがトレーナーカードを手札に持ってなくても、相手の手札が見られるので、それ以降の戦いが有利になるでしょう。

ロケット団参上！

● ポケモンカード第４弾ロケット団



おたがいのプレイヤーの「サイドカード」すべてをおもてにして、おたがいのプレイヤーに見えるようにする。(おもてになった「サイドカード」は、対戦が終わるまでそのまま)

◆ゲームの序盤に使って、サイドカードの内容から相手のデッキや戦略を読み取りましょう。デッキの内容を予測できると戦略が立てやすくなるからです。メリットは、ほかにいろいろあります。自分のサイドカードを見れば自分の山札に残っているカードが逆にわかりやすくもなりますし、サイドカードから自分が最も必要としているカードを選択することができるようになります。ちょっとおもしろいのは、「コラッタ（ロケット団）」の［わるふざけ］を使った場合です。表向きになったサイドカードと一番上の山札を入れ替えると、入れ替えたサイドカードは裏向きで置かれます。

◆「マチスの交渉」を使う前に「ロケット団参上！」でおたがいのサイドカードを表にしておくと、相手は交渉を受けてくれるかもしれません。相手も好きなカードを取ることができるからです。必要なカードがサイドカードにあって、いつもくやしい思いをしているプレイヤーにとっては、とても使いたいカードでしょう。

月の石

● 拡張シート第１弾青版



あなたの山札から、「無色」ポケモンへの「進化カード」を１枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

◆進化ポケモンを中心に組んだデッキでは、確実に進化カードを手札に引いてくるための工夫が必要となります。一般的には、「モンスターボール」「ポケモン交換おじさん」などが考えられますが、進化させたいポケモンが無色ポケモンであるなら、「月の石」が有効です。コイントスという運に左右されることなく、確実に進化カードを山札から引いてくることができるのです。たとえば、「月の石」で「わるいハクリュー（ロケット団）」を山札から引いてきてミニリュウを進化させ、特殊能力［しんかのひかり］で、どんどん進化カードを引くことができます。たねポケモンを山札やトラッシュから場に出すことのできるトレーナーカードやポケモンと組み合わせれば、さらに無色ポケモンの進化は、はやくなるでしょう。

化石の発掘

● 拡張シート第１弾青版



あなたの山札、またはあなたのトラッシュから「なにかの化石」を1枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。山札を見た場合は、その山札をよく切る。

◆「なにかの化石」は、プテラ、オムナイト、カブトという３つのポケモンに進化させることができます。「なにかの化石」はほかに「ピッピ人形」のような機能もはたします。「なにかの化石」は役割が多いので、いくつもデッキをつくると数が足りなくなりがちです。「なにかの化石」を４枚持っていない場合や、４枚では足りないという場合には、「化石の発掘」を使いましょう。その運命的な不足状態をカバーしてくれるのが、「化石の発掘」なのです。「化石の発掘」を使うときは、まず「なにかの化石」がトラッシュにあるかどうか確認してください。トラッシュにある「なにかの化石」を回収したほうがデッキにある「なにかの化石」が減らないので得なのです。「なにかの化石」を４枚「化石の発掘」を４枚入れておけば、確率的に最初の手札にどちらかが１枚はある計算になりますので、進化の可能性はぐっと高まりますよ。

元気のかたまり

● 拡張シート第２弾赤版
● ポケモンジム第３弾カツラ



手札から「エネルギーカード」を2枚選んでトラッシュしなければ、このカードは使えない。あなたのトラッシュから「たねポケモン」を1枚選び、あなたのベンチに出す。（あなたのトラッシュに「たねポケモン」が1枚もないときや、あなたのベンチに空きがないとき、このカードは使えない）

◆トラッシュにあるたねポケモンカードをベンチに出すことができます。同じタイプのトレーナーカードとしては、「元気のかけら」がありますが、「元気のかたまり」は、エネルギーカードをトラッシュするという条件とひきかえに、ダメージのない状態でたねポケモンをベンチに出すことができます。対戦で使いたいたねポケモンカードがデッキに少ない場合や、トラッシュにあるたねポケモンをどうしても使いたい状況が予測されるときにデッキに入れたいカードです。「元気のかたまり」を使うデッキの場合は、エネルギーカードを少し多めにいれておくと使いやすくなります。

でたとこ勝負！デッキ

ポケモンカード・ディレクター★赤羽卓美さん

● アカバネだからといって炎デッキとはかぎりませんよ。最近のお気に入りデッキは、対戦ごとに展開が変わるデッキです。ひとりよがりのコンセプトデッキには飽きたので、１デッキで対戦を長く楽しめるように考えました。基本エネルギーカードをのぞいて、全部種類の違うカードで組んでいます。毎回手札にどんなカードを引いてこれるのかとても楽しみです。また、トレーナーカードも全部ちがうのでなかなかスリリングなプレイを楽しむことができます。まさに、でたとこ勝負という感じでポケモン１匹１匹を大切に育てながら戦うデッキです。単純にバラバラなデッキではなくて、進化もするし、弱点の対策もしているので、そこそこいけてると個人的には思ってたりしてます。


あかばねたくみ

●ポケモンカード　25枚

ゼニガメ LV.14	1枚	ディグダ LV.16	1枚
ゼニガメ LV.15	1枚	ダグトリオ LV.40	1枚
ゼニガメ LV.16	1枚	ワンリキー LV.18	1枚
カメール LV.22	1枚	ワンリキー LV.20	1枚
カメール LV.24	1枚	ワンリキー LV.24	1枚
カメックス LV.52	1枚	ゴーリキー LV.24	1枚
クラブ LV 17	1枚	エビワラー LV.33	1枚
クラブ LV.20	1枚	ピッピ LV.14	1枚
キングラー LV.33	1枚	ピッピ LV.15	1枚
フリーザー LV.34	1枚	ピクシー LV 34	1枚
なみのりピカチュウ LV 13	1枚	ラッキー LV.55	1枚
ルージュラ LV.18	1枚	メタモン LV 20	1枚
ディグダ LV.15	1枚		

●トレーナーカード　13枚

突風	1枚	ダウジングマシーン	1枚
エネルギー・リムーブ	1枚	ポケモン回収	1枚
オーキドはかせ	1枚	マスターボール	1枚
プラスパワー	1枚	マサキの転送装置	1枚
ディフェンダー	1枚	スーパーポケモン回収	1枚
ポケモン交換おじさん	1枚	錯乱ジム	1枚
パソコン通信	1枚		

●エネルギーカード　22枚

水エネルギー	10枚	なんでもなおし配合エネルギー	1枚
闘エネルギー	9枚	きずぐすり配合エネルギー	1枚
無色2個エネルギー	1枚		

デッキ拝見

エフェクトガード

● 拡張シート第２弾赤版



このカードは、あなたの場にいるポケモンにつけて使い、次の相手の番の終わりにトラッシュする。このカードをつけているポケモンは、相手のワザによる「ダメージ以外の効果」を受けない。（ダメージは、そのまま受ける）

◆「エフェクトガード」は、特殊状態と、それ以外の効果、たとえば「サンド（第１弾）」の「すなかけ」とか「ブーバー（化石）」の「えんまく」など、ポケモンが対象となる持続する効果を防ぎます。

◆「エフェクトガード」は、予防のトレーナーカードなので、どこで使うかは、よく考えないとムダになってしまいます。相手プレイヤーとしては当然、「エフェクトガード」のついているポケモンに対して、ある効果を期待するワザは使わないでしょうから……。次の自分の番はどうしても、どく状態・ねむり状態・マヒ状態・こんらん状態にされると困る、バトル場のポケモンの特殊能力が使えなくなると困る、そんな場面でぜひ使いたいトレーナーカードです。

マスターボール

● 拡張シート第２弾赤版
● ポケモンジム第３弾ナツメ
● クイックスターターギフトパック
※クイックスターターギフトパックに入っているカードは、キラカードです



あなたの山札の上から7枚を見る。その中に「たねポケモン」または「進化カード」があれば、1枚を選び、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

◆「モンスターボール」と「マスターボール」は、山札にあるたねポケモンカードまたは進化カードを手に入れられることは同じですが、結果が少し違います。「マスターボール」の場合、山札の上から７枚の中にポケモンのカードがないと手札に加えることができません。デッキにたくさんポケモンのカードがあれば、そのぶんだけポケモンのカードを手札に入れられる確率は高くなります。「マスターボール」は、ポケモンカードを少なめに入れているデッキでは効果をあまり期待できないでしょう。逆に「モンスターボール」はコイントスを必要とするので確実性は低いけれど、ポケモンが少ないデッキでも効果を期待することができます。それぞれの特長を考えて、自分のデッキにはどちらを入れたほうがよいか考えてみましょう。もし「マスターボール」を使って、ポケモンカードを引けなくても、がっかりすることはありません。「マスターボール」を使っていなければ、自分の番に７回連続して山札から欲しいポケモンのカードは引けなかったことになるからです。使ったあとは山札を切るのですから、今度はうまく山札から引けるかもしれませんよ。

トレーナーカード解説

ワザによるダメージ以外の効果からポケモンをガード！

「エフェクトガード」

★拡張シート第2弾赤版

このカードは、あなたの場にいるポケモンにつけて使い、次の相手の番の終わりにトラッシュする。このカードをつけているポケモンは、相手のワザによる「ダメージ以外の効果」を受けない。（ダメージは、そのまま受ける）

「エフェクトガード」で覚えておきたいこと

●自分の場であれば、バトル場でもベンチでも、どちらにでもつけることができます。

●効果があるのは、「エフェクトガード」をつけているポケモンだけです。
・プレイヤーに対する効果を無効にすることはできません。
・つけていないポケモンに対する効果を無効にすることはできません。

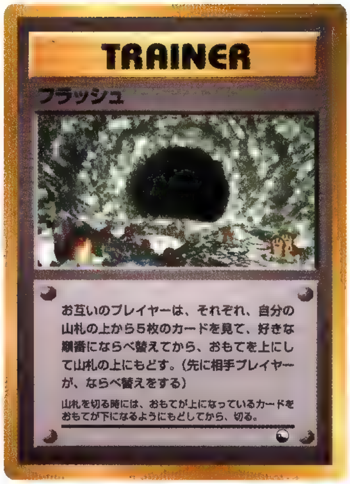
●効果があるのは、相手のワザによるダメージ以外の効果だけです。
・相手のワザによるダメージを無効にすることはできません。
・相手の特殊能力によるダメージもそれ以外の効果も無効にすることはできません。
・自分のワザによるダメージもそれ以外の効果も無効にすることはできません。
・自分の特殊能力によるダメージもそれ以外の効果も無効にすることはできません。

■「エフェクトガード」を正確に使うためには、「ダメージ以外の効果」とは何か、ワザの効果の対象が「エフェクトガード」をつけているポケモンかどうかを判断することが必要です。

[ダメージ以外の効果の例]
・特殊状態にする効果
・持続する状態にする効果
・エネルギーカードをトラッシュする効果
・ベンチにもどす効果
・ダメージカウンターを移動する効果
・「きぜつ」させる効果

フラッシュ

● 拡張シート第２弾赤版



おたがいのプレイヤーは、それぞれ、自分の山札の上から5枚のカードを見て、好きな順番にならべ替えてから、おもてを上にして山札の上にもどす。(先に相手プレイヤーが、ならべ替えをする)。山札を切るときには、おもてが上になっているカードをおもてが下になるように、もどしてから切る。

◆ゲームの序盤に手札にきたらはやめに使ってみましょう。はじめての対戦相手やデッキだと「フラッシュ」を使うことによって、相手の手札や戦略を予測することができます。相手に対応した自分のバトルの方針がたてやすくなるでしょう。自分の山札の順番も変えられるので、さらにカードを引く流れがスムーズになるでしょう。

◆この「フラッシュ」を使うと、プレイヤー同士、同じように山札から５枚のカードを見て並べ替えるので、けっこう楽しいです。ポケモンカードゲームは、自分の番にやることが多いので、相手プレイヤーが待っているということも少なくありません。ポケモンカードゲームの中で、おたがいのプレイヤーがいっしょのことをするチャンスです。

ポケモン再転送

● 拡張シート第３弾緑版



あなたのトラッシュから「進化カード」を1枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、自分の山札の上におく。

◆進化したポケモンに対して、「ポケモン回収」を使うとたねポケモンは手札にもどりますが、進化カードがトラッシュされてしまいます。でも「ポケモン再転送」を使えば、そのトラッシュされた進化カードを手札にもどすことができます。「ポケモン再転送」でトラッシュにある進化カードを山札の一番上に置き、その後「マサキ」を使います。すると、進化カードをトラッシュしたその番のうちに、手札にカードがもどってきます。進化カードがなかなか手に入りにくくて、デッキのなかに１枚とか２枚とかしか入れられないあなたには、うってつけのトレーナーカードです。

◆山札がどんどんトラッシュされてしまうような「カツラのブーバー」の「マグマふんしゅつ」のようなワザや、「熱血！」のようなトレーナーカードと組み合わせて使うのも効果的です。トラッシュされた進化カードを「ポケモン再転送」で山札にもどして引く、そして進化する。このようにトラッシュを積極的に利用した進化の方法を考えてもよいでしょう。

マサキの転送装置

● イントロパック



コインを投げて「おもて」なら、山札からカードを4枚引いて、手札に加える。

◆「マサキ」も「マサキの転送装置」も手札はそのままで山札を引きますので、手札が増えます。これはいろいろな戦略の展開ができるようになるからとても有利なことですね。コイントスで表を出すことが条件ですが、「マサキの転送装置」は、４枚のカードを引けるのです。「マサキの転送装置」をデッキに４枚入れて、４回コイントスに成功すれば楽しいでしょうね。使いどころのむずかしい「オーキドはかせ」などに比べて、初心者でも使いやすい山札からカードを引くトレーナーカードです。もしかしたら、初心者で「オーキドはかせ」の使いどころがまだわからないというプレイヤーは、「オーキドはかせ」を抜いて「マサキの転送装置」に入れ替えるといいかもしれません。そのくらい便利で役に立つカードです。

スーパーポケモン回収
● イントロパック



コインを投げて「おもて」なら、あなたの場にいるポケモンを1匹選び、そのポケモンと、そのポケモンについているすべてのカードを、あなたの手札にもどす。

◆進化ポケモンに「ポケモン回収」を使うと、たねポケモンは手札にもどり、エネルギーカードと進化カードはトラッシュされます。しかし「スーパーポケモン回収」はたねポケモンといっしょについていたエネルギーカードや進化カードも一気に手札にもどせる強力なカードです。
◆「スーパーポケモン回収」は、進化を中心にしたデッキに入れるとより効果的です。ワザを使うとそのポケモン自身もたくさんのダメージを受ける「ウィンディ（第1弾）」の「とっしん」や「ゴーリキー（第1弾）」の「じごくぐるま」などのワザを使った後で、運よくきぜつせずに自分の番にまわってきたときに使うとよいですね。
◆もちろん回収するのは進化ポケモンにかぎりません。バトル場でダメージカウンターがたくさんのっているたねポケモンをきぜつから救うのにも大いに有効です。トラッシュされるととくに回収のむずかしい特殊エネルギーカードも手札にもどります。もちろんタイミングをよく見て使わないと、ワザが出せるポケモンが場にいなくなって困ることもあるかもしれません。

タケシ
● ポケモンジム第1弾タケシ



自分の場にいるすべてのポケモンから、それぞれ1個ずつダメージカウンターをとりのぞく。

◆タケシのポケモンにかぎることのない効果が魅力です。対戦ポケモンとベンチの控えポケモンをあわせると、最大6個のダメージカウンターをとりのぞくことができます。とくに、「タケシのゴローン（ジム拡2）」の「ばくれつ」のように場にいるポケモン全員がダメージを受けるワザや、「タケシのディグダ（ジム拡2）」の「ミニじしん」のように、自分の控えポケモン全員が10ダメージを受けるというようなワザを積極的に使いたいデッキには、「タケシ」をいれておくことをおすすめします。

タケシ
● ジム拡張第1弾リーダーズスタジアム



自分の場にいるすべてのポケモンから、それぞれ1個ずつダメージカウンターをとりのぞく。

◀上記のカードのイラストちがい

タケシの育て方

● ポケモンジム第１弾タケシ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



あなたの山札から「タケシのポケモン」を1枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

◆タケシのポケモンを確実に使いたいデッキには、ぜひ入れたいカードです。タケシのポケモンであるならば、たねポケモンカード、進化ポケモンカードどちらでも、山札から１枚選んで手札にすることができるからです。「ポケモン交換おじさん」のように交換するためのポケモンも必要ありません。「月の石」のように進化ポケモンのみという制限もなく、「モンスターボール」のようにコイントスも必要ありません。とても便利なカードです。何をとってきましょうか？ 「タケシのロコン（ジム拡１）」、「タケシのキュウコン（ジム拡１）」……。タケシのポケモンを中心に組んだデッキには必ず入れたいカードです。

思い出させる

● ポケモンジム第１弾タケシ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



あなたの対戦ポケモンが「進化ポケモン」なら、この番だけ、進化前に持っていたワザを、あなたの対戦ポケモンのワザとして使ってよい。

◆「思い出させる」は、相手プレイヤーの意表をつくカードです。なんと進化前のワザを使うことができるのです。進化前のワザまで計算しているプレイヤーはまずいないでしょう。

◆たとえば、「ギャラドス（第１弾）」にダメージカウンターが９個のったときに「思い出させる」を使って、「コイキング（第１弾）」のワザ「じたばた」を使えば水エネルギー１個で相手の対戦ポケモンに90ダメージを与えることができます。これはさすがに相手プレイヤーには読めない攻撃でしょう。新しいポケモンのカードが出たらチェックしておくとよいですよ。新たなコンボが生まれるかもしれません。

◆相手の「エネルギー・リムーブ」で自分の進化ポケモンのエネルギーカードをトラッシュされてワザが使えなくなったとき、「思い出させる」を使って少ないエネルギーでも使えるワザを進化前のポケモンが持っていたら攻撃できるのです。役に立つトレーナーカードです。

タケシの保護

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



このカードは、あなたの場にいる「タケシのポケモン」につけて使う。（そのポケモンが場をはなれるまで、このカードはついたまま）このカードをつけているポケモンの「エネルギーカード」は、相手の使う「ワザ・トレーナーカード」によっては、はがされない。

◆タケシのポケモンは、ワザを使うためにエネルギーがたくさん必要なポケモンが多いので、「エネルギー・リムーブ」などを使われるとかなり困ります。タケシのポケモンについているエネルギーカードを確実に守りたいときには「タケシの保護」を使うとよいでしょう。「タケシの保護」はタケシのポケモンだけにつけることのできるカードです。「タケシの保護」をつけた後で、ポケモンが進化しても「タケシの保護」をそのままつけておいてＯＫです。

◆「タケシのキュウコン（ジム拡１）」の特殊能力［ばける］でタケシのポケモンではない別のポケモンにばけている場合でも、効果があります。ばけている状態でも、タケシのポケモンにかわりはないからです。ここで注意したいのは、「タケシの保護」の「エネルギーカードがはがされない」という効果は、あくまでも相手の対戦ポケモンが使うワザや、相手プレイヤーの使うトレーナーカードの効果であるということです。ワザを使ったポケモン自身がエネルギーカードをトラッシュするワザや、逃げるのに必要なエネルギーカードをトラッシュしなくてよいというわけではありません。

カスミ

● ポケモンジム第１弾カスミ



手札からカードを2枚選んでトラッシュしなければ、このカードは使えない。「カスミのポケモン」が使うワザが対戦ポケモンにダメージを与えるとき、この番だけ、そのダメージは「+20」される。(控えポケモンへのダメージは、そのまま)

◆この「カスミ」は、カスミのポケモンだけにはたらくトレーナーカードで、「プラスパワー」２枚ぶんの効果があります。使うタイミングがよければ、とても強力なカードです。ただし、手札からカードを２枚トラッシュしないと使うことができません。いざというときに使えるようにトラッシュしてもよいカードを手札にある程度確保しておく必要があります。「カスミ」を持っていてもトラッシュするカードがなくて使えないことがないようにしましょう。

◆注意したいのは、「カスミのトサキント（ジム拡１）」の「みだれづき」でコイントスをして２枚とも裏の場合や、「ちょうおんぱ」のようにダメージのないワザの場合はプラス20されません。また、「カスミ」を２枚使ってもプラス20以上にはならないこともおぼえておいてくださいね。「カスミ」は「プラスパワー」とは違うので「カスミのヒトデマン（ジム拡１）」の「スターブーメラン」のワザで手札にもどることもありません。「カスミ」はポケモンにつけて使うカードではなく、場にはたらく効果を持つカードだからです。でも「カスミのヒトデマン（ジム拡１）」と組み合わせると強烈ですよ。

カスミ

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



手札からカードを2枚選んでトラッシュしなければ、このカードは使えない。「カスミのポケモン」が使うワザが対戦ポケモンにダメージを与えるとき、この番だけ、そのダメージは「+20」される。(控えポケモンへのダメージは、そのまま)

◀上記のカードのイラストちがい

カスミの勝負

● ポケモンジム第１弾カスミ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



相手プレイヤーと「じゃんけん」をする。勝ったプレイヤーは手札をすべて山札にもどし、その山札をよく切ってから、新たにカードを5枚引いて、手札にする。

◆「カスミの勝負」は、じゃんけんに勝たないとダメですが、山札からあらたに５枚のカードを引くことができるというのが魅力です。一番よいのは自分の手札が少なくて、相手プレイヤーの手札がたくさんあるときに使うのです。じゃんけんに負けても、相手プレイヤーの手札を減らすことができます。また、相手プレイヤーがトレーナーカードをたくさん使って、攻撃準備がととのっているように思えるときに、使うのも手です。

◆相手プレイヤーとのじゃんけんはとても盛り上がるので友だちと対戦を楽しみたい場合にとてもいいカードですよ。

カスミのなみだ

● ポケモンジム第１弾カスミ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



手札からカードを1枚選んでトラッシュしなければ、このカードは使えない。あなたの山札から「水」エネルギーカードを2枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

◆山札からエネルギーカードを持ってくるのは「エネルギー転送」と同じですが、持ってこられるのは水エネルギーだけです。でも２枚の水エネルギーカードを持ってこられる効果はとても大きいものです。山札から取ってくるので、対戦がはじまってすぐに使えるトレーナーカードです。水ポケモンのデッキではもちろんですが、「なみのりピカチュウ（プロモ）」や、拡張シートの「ルージュラ（赤版）」のワザのためにほんの数枚の水エネルギーカードを入れて、「カスミのなみだ」で２枚持ってくるなんて使い方もできます。

◆水エネルギーをたくさん使うカメックスデッキや水ポケモンの大きなワザを使うデッキにも何枚か入れておきたいですね。

カスミのいかり

● ポケモンジム第１弾カスミ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



あなたの山札の上から7枚のカードを見て、その中から2枚を選び手札に加え、見たカードの残りをトラッシュする。

◆戦略的に組まれたデッキであればあるほど、ゲームの局面ごとにどうしても使いたいカードがでてきます。そのカードを確実に手にするための最大の切札となるのが、「カスミのいかり」です。山札からカードを引けるトレーナーカードはいろいろありますが、「カスミのいかり」は、手札をトラッシュすることなく、山札の上から７枚のカードを見てその中の２枚の好きなカードを持ってくることができます。進化デッキだと、手札にあるまだ使わない進化カード、とくに２進化カードはトラッシュしたくないものです。進化カードは少なめに入っているのが通常ですからね。それでも山札はどんどん引きたい。そんなデッキに必要なカードです。ただし、残りのカードを５枚もトラッシュしないといけません。多用すると山札ぎれで負ける可能性が出てきますし、使いたいカードがトラッシュに置かれてしまうこともあります。デッキに４枚「カスミのいかり」を入れたら、使いどころには細心の注意が必要です。使わないのも作戦だと思って入れておいたほうがよいでしょう。

カスミのわがまま

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



あなたの「サイドカード」から1枚を選び、おもてを見る。その後、そのカードを、あなたの手札の中の1枚と交換してもよいかどうか、相手プレイヤーにたずねる。オーケーなら、あなたの手札からカードを1枚選び、見たカードと交換する。オーケーでないなら、あなたは山札からカードを1枚引いて、手札に加える。

◆「カスミのわがまま」を使えば、手札に２枚ある「オーキドはかせ」の１枚をサイドカードと交換するというようなことができます。もちろん相手プレイヤーがOKしてくれたらの話ですが。

◆「マンキー（ジャングル）」の特殊能力［スパイ］と組み合わせて戦略的に使うことも考えられますが、そこまですると相手が交換をOKしてくれるかどうか……。やはり「カスミのわがまま」は、相手プレイヤーといっしょにゲームを楽しむためのカードだと思ったほうがよいでしょう。仲のよい友だちと対戦するときに「カスミのわがまま」を使って、表情・態度・言葉で相手をまどわしたり、様子をうかがったりして楽しみましょう。「ロケット団参上！」などと組み合わせて、おたがいのサイドカードの手の内を知ったうえで、「カスミのわがまま」を使って、どうするか、何を取るか、取ったらどう出てくるのかを相手プレイヤーとともに楽しむこともできますよ。

マチス
● ポケモンジム第２弾マチス



あなたのバトル場にいるポケモンをベンチにもどし、手札から「たねポケモン」を直接バトル場に出す。（あなたのベンチに空きがないとき、このカードは使えない）

◆ゲームの終盤で「マチス」を使って、手札に残しておいたたねポケモンカードをいきなり場に出して、戦うというような使い方もできます。たとえば、相手の対戦ポケモンが、たくさんエネルギーカードをつけているところに、「ミュウ（化石）」を出して、エネルギーを１個つけて「サイコウェーブ」を使います。相手プレイヤーをびっくりさせることができるでしょう。
◆バトル場の自分の対戦ポケモンが、ねむり・マヒ・こんらん状態などの特殊状態になっていたり、逃げるのに必要なエネルギーに足りなかったりして、追いつめられていたりしたら、「マチス」を使って手札からポケモンをバトル場に出して、自分の対戦ポケモンをベンチにもどすことができます。「マチス」には、ポケモンを手札から出すという機能と自分の対戦ポケモンをベンチに逃がすという２つの面を持っています。その両方が同時にできるのですから、タイミングがあうとたいへん効果的です。
◆自分の対戦ポケモンに、「バトル場をはなれられない」効果がかかっているときは「マチス」でいれかえることはできません。

マチス
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



あなたのバトル場にいるポケモンをベンチにもどし、手札から「たねポケモン」を直接バトル場に出す。（あなたのベンチに空きがないとき、このカードは使えない）

◀上記のカードのイラストちがい

エネルギーサーキュレート
● ポケモンジム第２弾マチス
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



あなたの場にいるポケモンについている「基本エネルギーカード」を好きなだけはがし、手札に戻してよい。

◆たとえば、エネルギーをたくさんつけて戦ったあと、ダメージカウンターがたくさんのった状態でベンチにもどっているポケモンがいて、もうバトル場に出さないと決めたら、ついているエネルギーカードを別のポケモンにつけたくなりますよね。そんなときは、「エネルギーサーキュレート」でポケモンについているエネルギーカードを手札に回収しましょう。
◆「エネルギーサーキュレート」は自分の場のポケモンから基本エネルギーカードをはがして手札に持ってこられるので、「ポケモンセンター」との相性はバツグンです。さらに、「カメックス（第１弾）」の特殊能力［あまごい］が使えると、「ポケモンセンター」で一気にダメージカウンターを取った後に、「エネルギーサーキュレート」で手札に回収しておいた水エネルギーカードを水ポケモンにつけることができます。
◆多色デッキで、必要な色のエネルギーカードが手札になくて、場に出ている他のポケモンからはがしてつけかえるときに使うのも効果的です。いろんな色の基本エネルギーカードを同時に取ってこられるので便利です。エネルギーの数が足りなくてピンチのときに、１、２枚のエネルギーのつけかえに使ったりするのも実に戦略的なやり方です。

スパイ作戦

● ポケモンジム第２弾マチス
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



相手プレイヤーの手札を見る。その後、のぞむなら、あなたの手札からカードを好きなだけトラッシュして、トラッシュしたのと同じ数のカードを、山札から引いて、手札に加えてよい。

◆「いま、相手の手札には、どんなカードがあるのか？」と、対戦中に気になってしまうことがあります。気になってしかたがないという人は、この「スパイ作戦」を使いましょう。気にならなくても、相手の手札を見ると、相手の作戦や、次にどんなカードを使ってくるのかがわかるかもしれません。手札を見て「あっ、まずいな」と思ったら、相手の作戦を止める可能性のあるカードを自分の山札から引くために、あるいは、相手よりもはやく、強いワザを使うためのカードを求めて、自分の手札からカードをトラッシュしましょう。そうして山札からカードを引くのです。もちろん相手の手札を見るだけで自分の手札をトラッシュしなくてもいいのです。逆にピンチなら全部の手札をトラッシュするぐらいの作戦があってもよいでしょう。もちろんどのカードを何枚トラッシュするかが、その後のバトルの運命を左右します。相手の作戦の読みとこれからの自分のバトルがどうなっていくか直感的に判断することを求められる「スパイ作戦」です。

マチスの交渉

● ポケモンジム第２弾マチス
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



おたがいに「サイドカード」を1枚ずつとるかどうか、相手プレイヤーにたずねる。オーケーなら、おたがいのプレイヤーは、それぞれ自分の「サイドカード」から1枚を選び、それを手札に加える。オーケーでないなら、あなたは山札からカードを1枚引いて、手札に加える。

◆なかなか交渉成立がむずかしい、「マチスの交渉」です。交渉に応じてもらえなくても山札からカードを１枚引けるのですから、損はありません。自分のデッキが長期戦を苦手とする場合に入れておいて、ゲームの序盤で使うのがベストかもしれません。相手も１枚カードが手札に増えるので、気軽にのってくるかもしれません。もちろん自分のサイドカードが５枚で相手のサイドカードが３枚のときに交渉したら、受けてくれやすいでしょうが、有効な逆転ワザを持っていないとかえって自分が苦しくなります。カード戦略としても使えますが、交渉というプレイを楽しみながらやってください。「どうしますか？　交渉に応じていただけますか？」などと、ちょっと芝居がかって遊んでみるのもよいと思いますよ。

マチスの秘策

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



手札からカードを1枚選び、うらにしてベンチに出す。そのカードは「たねポケモン」でなくてもよく、うらになっているかぎり、「たねポケモン」としてあつかわれる。のぞむなら、あなたの番の中で、あなたはいつでもそのカードをおもてにしてよい。そのカードが「ワザ·特殊能力」を使うときや、「進化·にげる」をするとき、また、そのカードが「ダメージや効果」を受けるときも、そのカードをおもてにする。(おもてにしたカードが「たねポケモン」でなかったなら、そのカードと、そのカードについているすべてのカードをトラッシュする)

◆トレーナーカードの中には、役に立つよりも楽しいカードがあります。将来、とてつもない戦略に有効になるかもしれませんが、今のところは、「あれっ、何の役に立つの？」というようなカードもあります。
◆「マチスの秘策」は使うことによって、手札にあるカードを１枚選び、たねポケモンとして裏にしてベンチに出すことができます。ゲームの序盤に「突風」などを使われて倒されたくないたねポケモンがある場合、そのカードをすべて裏にして出すというような手もあります。たねポケモンが足りないときに、エネルギーカードを裏にしておいてだます作戦も考えられます。「いったい、何の目的で使ったのか？」「何のカードをふせているのか？」と相手に思わせるだけでも楽しい戦いになります。

エリカ

● ポケモンジム第２弾エリカ



あなたと相手プレイヤーは、のぞむなら、それぞれの山札から、最大3枚までのカードを引いて、手札に加えてよい。（あなたがカードを引き終わってから、相手プレイヤーが引く）

◆手札をトラッシュするというような条件もなく、山札から３枚もカード引けるとても便利なトレーナーカードです。自分も山札から３枚引けますが、のぞめば相手プレイヤーも引くことができます。

◆「エリカ」は、必ずしも３枚引かなくてもよいのです。２枚でも１枚でも、まったく引かなくてもＯＫです。この枚数を自由に引ける特長をいかして、ゲームの終盤の山札を引くというのもよいでしょう。２枚ぐらい欲しいけど、それ以上引くと、相手より山札の枚数が少なくなってしまう場合には引く枚数を３枚より減らして引く作戦もあります。

◆まだ初心者で「オーキドはかせ」はちょっと使いにくい、それでも山札はたくさん引きたいという人には、この「エリカ」がおすすめです。「マサキ」とともに山札を引くカードとしてデッキに入れることをおすすめします。とても使いやすい山札を引くためのトレーナーカードです。

エリカ

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



あなたと相手プレイヤーは、のぞむなら、それぞれの山札から、最大3枚までのカードを引いて、手札に加えてよい。（あなたがカードを引き終わってから、相手プレイヤーが引く）

◁上記のカードのイラストちがい

トレーナーカード解説

裏にしたカードを表にするタイミングは？

「マチスの秘策」

★ジム拡張第1弾リーダーズスタジアム

手札からカードを1枚選び、うらにしてベンチに出す。そのカードは「たねポケモン」でなくてもよく、うらになっているかぎり、「たねポケモン」としてあつかわれる。のぞむなら、あなたの番の中で、あなたはいつでもそのカードをおもてにしてよい。そのカードが「ワザ・特殊能力」を使うときや、「進化・にげる」をするとき、また、そのカードが「ダメージや効果」を受けるときも、そのカードをおもてにする。（おもてにしたカードが「たねポケモン」でなかったなら、そのカードと、そのカードについているすべてのカードをトラッシュする）

「マチスの秘策」で裏にしたカードを表にする場合について整理してみましょう。

- ワザ・特殊能力を使うとき
- ベンチに逃がすとき
- 進化させるとき
- ワザや特殊能力、トレーナーカードや特殊エネルギーカードなどのダメージや効果を受けるとき

「たねポケモン」であるということ以外に、裏にしたカードの内容を確認する必要がある場合に、そのカードを表にします。

■表にしなくてもよい場合

- 基本エネルギーカードをつけた場合
- 「ディフェンダー」をつけた場合
  つけた時点では、何も効果は発生しないため裏のままでOKです。
- 特殊能力［かがくへんかガス］を持っている「ベトベトン」が場に出た場合
  全体に働く効果の場合、効果の対象として指定されないかぎり、裏のままでOKです。

■表にする場合

- 特殊能力［あまごい］の効果で水エネルギーをつけようとした場合
  裏にしたカードが水ポケモンでない場合、つけようとしたエネルギーはトラッシュされます。
- 特殊能力［のろい］の効果でダメージカウンターをのせようとした場合
  裏にしたカードがポケモンでない場合、のせようとしたダメージカウンターは取りのぞかれます。
- 「突風」や「エネルギー・リムーブ」の対象になった場合
- 「ポケモンいれかえ」を使って入れ替わる対象に指定した場合

裏にしていたカードがダメージや効果を受ける場合、まず表にします。裏にしていたカードがたねポケモン以外であれば、そのカードが対象になったダメージと効果のみが無効になります。それ以外のダメージと効果がなくなるわけではありません。たねポケモンである場合は、表にした後で、ワザの処理をします。

エリカのお付き

● ポケモンジム第２弾エリカ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



手札からカードを2枚選んで、山札にもどす。それができないとき、このカードは使えない。あなたの山札から「エリカのポケモン」を2枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

◆「エリカのお付き」は、山札からエリカのポケモンを２枚持ってくることができます。手札から山札に２枚もどすだけで使えます。手札をトラッシュする必要がないのでとても使いやすいトレーナーカードです。エリカの進化カードを山札から持ってきて進化をはやめることもできますし、逆に「エリカのたねポケモン」がいなくて困っていても、山札から引いてこられます。かわりに山札に入れる２枚のカードは、何のカードでもかまいません。入れたエリカのポケモンのカードをまた持ってきてもよいわけです。使い方の似ているトレーナーカードの「ポケモン交換おじさん」と比べてみてください。一気に進化が進んだり、ベンチが充実したりします。

◆エリカのポケモンを中心にしたデッキには絶対入れたいカードです。進化を中心にしたデッキでなくても、使いたい順にたねポケモンを山札から持ってこられるのはとても便利な効果ですね。

礼儀作法

● ポケモンジム第２弾エリカ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



このカードは、あなたの手札に「たねポケモン」が1枚もないときだけ、使える。相手プレイヤーにあなたの手札を見せる。その後、あなたの山札から「たねポケモン」を1枚選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。その後、その山札をよく切る。

◆「礼儀作法」で持ってこられるたねポケモンは、エリカのポケモンにかぎりません。たねポケモンなら何でもＯＫです。たねポケモンだけでデッキを作り、しかもゲームのはじまったころには、このたねポケモンを出して……と戦略を細かく立てている場合や、バトルで中心に使っていくたねポケモンが決まっているときに、とても役に立ちます。自分の手札を相手に見せるだけで、確実にたねポケモンを山札から選べるんです。得した感じがしませんか？

◆もちろん進化デッキのサポートとしても役に立ちます。進化カードしか手札になくて困ってしまうということはよくあることでしょう。進化には時間のかかるポケモンも多いので、はやくたねポケモンカードを場に出したいですからね。たねポケモンがなかなか手に入らない、本当は４枚入れたいんだけど２枚しか入れられないというときにもたよりになります。

エリカの香水

● ポケモンジム第２弾エリカ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



相手プレイヤーの手札を見る。相手のベンチに空きがあれば、相手の手札から「たねポケモン」を好きなだけ選び、相手のベンチに出す。

◆使ったときのメリットがよくわからないカードと思っている人も多いのではないでしょうか？　使うと、手札にキープしておきたいたねポケモンが、手札から場に出てしまうことにもなるので、やっぱり相手プレイヤーを困らせるためのカードかな？　ベンチに出したくないポケモンを出されて、ベンチがいっぱいになってしまうとあとで使いたいポケモンを出すことができなくなりますからね。

◆「エリカの香水」を積極的に使うのであればこんな使い方はどうでしょう。相手プレイヤーの手札がたまってきて、そろそろ攻勢をかけようとするころをみはからって、「ロケット団の爆発ジム」を場に出して、「エリカの香水」を使う。けっこうおもしろい結果が得られるかもしれません。まだ相手のベンチに余裕があれば、さらに「にせオーキドはかせ」を使ってから、もう１回「エリカの香水」を使いましょう。それから「ナツメのゲンガー（ジム拡２）」のワザ「ダメージぞうふく」を使うと、かなり強烈なトレーナーカードとして機能するはずです。

お上品攻撃

● ポケモンジム第２弾エリカ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



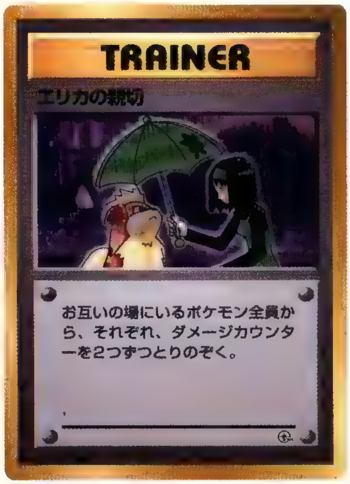
このカードはあなたの対戦ポケモンにつけて使い、相手の番が終わったら、手札にもどす。（そのポケモンが「きぜつ」したときは、このカードもトラッシュする）。このカードをつけているポケモンのワザが、相手の対戦ポケモンにダメージを与えるとき、のぞむなら、そのダメージを好きなだけ小さくしてよい。

◆この「お上品攻撃」を相手の対戦ポケモンにつけたい気持ちはわかりますが、必ず自分の対戦ポケモンにつけて使ってくださいね。ポケモンにつけて使うトレーナーカードで、相手の番の終わりに手札にもどってくる効果があるカードはこれだけです。１枚あれば自分の番ごとに何度でも使えます。自分の対戦ポケモンが大ダメージしか出せないのに、相手が「バリヤード（ジャングル）」で特殊能力［なぞのかべ］の効果があるとき、「カツラのドードー（カツラ）」の「しかえし」やジャングルの「ドードリオ（ジャングル）」の「いかり」などのワザを持ったポケモンと対戦するとき、そんなときに有効なカードです。ダメージを相手に合わせてうまく調整してください。「みちづれ」をねらっている「ゴース（第１弾）」とか、「クロスカウンター」をしている「Ｒ団のエビワラー（ジム拡１）」に少しだけダメージを与えたいときとか、けっこう使いみちの広いトレーナーカードです。

◆「お上品攻撃」をつけたポケモンがきぜつすると、「お上品攻撃」もトラッシュに置かれますので注意してください。

エリカの親切

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



おたがいの場にいるポケモン全員から、それぞれ、ダメージカウンターを2個ずつとりのぞく。

◆自分の場から最大12個のダメージカウンターを取りのぞける可能性があります。もちろん12個というのは、控えポケモンが５匹いて、自分の場のポケモン全員に20ダメージ以上がのっているときの場合ですが……。回復するのは自分だけでなく、相手の場のポケモン全員からも同じ条件でダメージカウンターを取ります。しかもエリカのポケモンでなくてもＯＫで、どんなポケモンからもダメージカウンターを取ります。場にいる全員のポケモンに「きずぐすり」を使っているのと同じ効果です。

◆できるだけたくさんのポケモンからダメージを回復しようと、使うタイミングにまよわないようにしましょう。ダメージカウンターがのっているポケモンが少なくても、ここぞというときには、使っていきましょう。「きずぐすり」のかわりに使うのだと考えてください。「エリカのハクリュー」の「ふぶき」など、自分の控えポケモンにもいっせいにダメージを与える可能性のあるワザを持っているポケモンがいるデッキに入れておくと効果的です。でも、「ふぶき」のワザだと前の番に相手の控えポケモンに与えたダメージカウンターも全部取れてしまった、なんていうことも起こりますね。

カツラ

● ポケモンジム第３弾カツラ
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



あなたが「炎」エネルギーカードを手札から出して「カツラのポケモン」につけるとき、つける「炎」エネルギーカードの枚数を、この番だけ、1枚でなく2枚にする。

◆ポケモンカードゲームの重要なルールのひとつに、「エネルギーカードは、１回の自分の番に１枚までしかつけることができない」というものがあります。「カツラ」を使うと、このルールをこえて、１回の自分の番で２枚の炎エネルギーカードをカツラのポケモンにつけることができます。あっという間にワザの準備ができます。

◆「カツラ」を使うときに気をつけなければならないのは、炎エネルギーカード２枚を同じポケモンにつけないといけないことです。また、「カツラ」の効果は１回の自分の番を通してはたらくので、「カツラ」を出したと同時に「炎」エネルギーカードをつけなくてもかまいません。たとえば、「カツラ」を使い、その後「マサキ」を使って引いてきたカードの中に炎エネルギーカードあれば、それをつけることができます。あたりまえですが、「カツラ」を１回の自分の番に２枚使っても、炎エネルギーカードを４枚つけられるわけではありません。

熱血！

● ポケモンジム第３弾カツラ



あなたの山札の上から、カードを3枚トラッシュする。トラッシュした3枚の中に「炎」エネルギーカードがあれば、それらをすべて選び出し、相手プレイヤーに見せてから、手札に加える。

◆炎エネルギーを多く必要とする炎ポケモンのデッキに、入れておくと効果的なカードです。デッキの中に入れた炎エネルギーカードの枚数が多ければ多いほど、「熱血！」で、炎エネルギーカードを手に入れる確率は高くなります。「でるかなぁ、どうかなあ」と考えていてもしかたがありません。ギャンブルをしているつもりで大胆に「熱血！」を使いましょう。引いたカードの中に使いたいポケモンがあって、トラッシュにされてしまったりすることもあるでしょう。トラッシュにされてしまったカードをもう一度使えるようにするサポートの手段を用意しておいたほうがよいでしょう。でもそのサポート用のカードがトラッシュされることもあります。コントロールがきかないので、カンをはたらかせて思い切って使いましょう。冷静で心配症の人は、「ポケモン図鑑」で確認してから使えば安心ですね。

カツラのギャンブル

● ポケモンジム第３弾カツラ
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



あなたの手札にあるカードを、好きなだけ選んでトラッシュする。その後、コインを投げて「おもて」なら、トラッシュした数×2枚のカードを、山札から引いて、手札に加える。

◆「ギャンブラー」と大きく違うのは、必要なカードを手札に残すことが可能なところです。すぐに進化できそうな進化カードや必要なトレーナーカードを手札に残したまま、コイントスに賭けることができるのです。あくまでもギャンブルですから、少ない枚数をかけるより、大きくかけて大きく手にした方が展開が一気に楽になると思いますよ。失敗したときのために、それを補うカードを手札に残しておくというのも手です。たとえば「オーキドはかせ」か「カツラの奥の手」を１枚残して、「カツラのギャンブル」を使うと失敗してもすごく安心です。いずれにしても、どのカードをトラッシュし、どのカードを手札に残すのかを決めることがむずかしいカードです。

カツラのクイズ　その1

● ポケモンジム第３弾カツラ



あなたの手札から「ポケモン」のカードを1枚選び、おもてを下にして、おく。相手プレイヤーにそのポケモンの名前を伝え、その身長を答えてもらう。その後、おいたカードをおもてにして、正解なら、相手プレイヤーは山札からカードを2枚引いて、手札に加える。正解でないなら、あなたは山札からカードを2枚引いて、手札に加える。(おいたカードは、手札にもどす)

◆「カツラのクイズ　その１」を使うデッキには、ポケモンのカードの種類を多めにいれておくといいでしょう。ポケモンの身長を答えられる大人は少ないので、大人と対戦するときにデッキにいれておくのもいいかも。たぶんクイズには正しく答えられないので、山札から２枚のカードを引いてくることができるでしょう。クイズに出そうとしたたねポケモンが場に出ていたら、答えを教えているようなものなので、すぐに進化させてデータを見られないようにしたり、「ポケモン回収」で手札にもどしてしまいましょう。相手はきっと、「あっ、今までいたのに…」と、くやしがるはずですよ。

カツラのクイズ　その2
● ポケモンジム第３弾カツラ



あなたの手札からカードを1枚選び、おもてを下にして、おく。そのカードが「ポケモン」か「エネルギーカード」か「トレーナーカード」かを、相手プレイヤーに答えてもらう。その後、おいたカードをおもてにして、正解なら、相手プレイヤーは山札からカードを2枚引いて、手札に加える。正解でないなら、あなたは山札からカードを2枚引いて、手札に加える。(おいたカードは、手札にもどす)

◆「カツラのクイズ　その１」は、ポケモンをよく知らない大人との対戦に有利でしたが、「カツラのクイズ　その２」は、相手プレイヤーによって、有利、不利はありません。つまり、クイズの答えは、３つに１つが正解ですからね。エネルギーがつけられないふりをしていて、エネルギーカードを裏にしてクイズを出すとか、相手の読みの裏をかいて楽しみましょう。駆け引きをするのが苦手な人は、自分の手札をよくシャッフルして１枚選んでおけば、相手に読まれないかもね。クイズで裏にした進化カードやトレーナーカードなどを、クイズのすぐ後に、そのまま使ったりすると、カッコイイかもしれません。

◆もっとおもしろい使い方もあります。「カツラのクイズ」のカードを裏にしておきます。『答えはトレーナーカード「カツラのクイズ　その２」でした。では、もう一度「カツラのクイズ　その２」を使います』とかね。相手もびっくりするでしょう。

カツラのクイズ　その3
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



あなたの手札から「ポケモン」のカードを1枚選び、おもてを下にして、おく。そのカードが持っているワザの名前を1つ、相手プレイヤーに伝え、そのカードの名前を答えてもらう。その後、おいたカードをおもてにして、正解なら、相手プレイヤーは山札からカードを3枚引いて、手札に加える。正解でないなら、あなたは山札からカードを3枚引いて、手札に加える。(おいたカードは、手札にもどす)

◆「カツラのクイズ　その３」に相手プレイヤーが正解すると、なんとその相手プレイヤーは山札から３枚もカードを引けます。正解じゃなかったらこの「カツラのクイズ　その３」カードを使ったプレイヤーが３枚引けます。これは、すごい効果なので、クイズには絶対正解してもらいたくないですよね。そこで、ちょっといじわるしてみよう。「はたく」のようによくあるワザを使うポケモンをたくさんいれたデッキで「カツラのクイズ　その３」を使うのです。きっと相手は困ってしまうはずです。

◆「カツラのクイズ　その３」は、勝負以外にゲームをおもしろくすることができるカードなので、ぜひ使ってみてくださいね。はじめて対戦するプレイヤーでも、話をするきっかけになったりするので仲よくなれるかもしれませんよ。

カツラの奥の手
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦

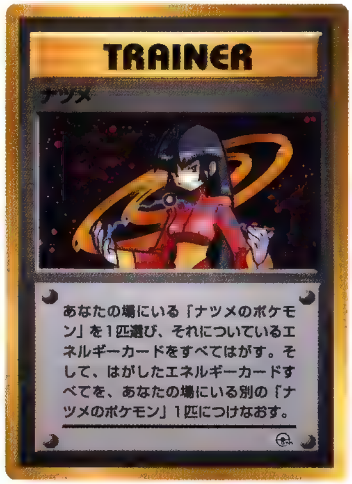


このカードは、あなたの手札に「カツラの奥の手」以外のカードがあるときには、使えない。山札からカードを5枚引いて、手札に加える。

◆対戦していて手札を「カツラの奥の手」１枚だけにするのは意外にたいへんです。「カツラの奥の手」以外に何かしら使えないでいるカードが手札に残っていたりするものです。そこで、「カツラの奥の手」を積極的に使いたいのであれば、「カツラのギャンブル」と組み合わせて使いましょう。「カツラのギャンブル」を使うときに「カツラの奥の手」だけを手札に残して、それ以外のカードをトラッシュします。手札が増えればそれでＯＫですし、ギャンブルに失敗しても「カツラの奥の手」で手札を５枚にすることができます。このような使い方のほかにももっと、おもしろい使い方がありますよ。考えてみてくださいね。

ナツメ

● ポケモンジム第３弾ナツメ
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦

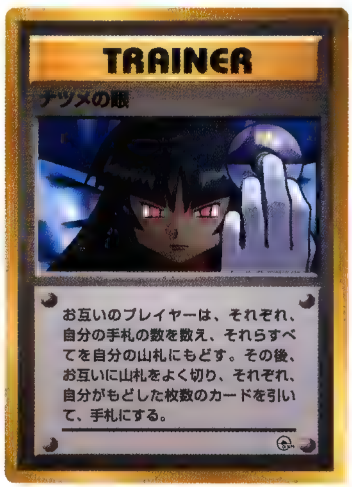


あなたの場にいる「ナツメのポケモン」を1匹選び、そのポケモンについている「エネルギーカード」をすべてはがす。その後、はがしたすべての「エネルギーカード」を、あなたの場にいる別の「ナツメのポケモン」1匹につける。

◆「ナツメ」は、ナツメのポケモンに有効なトレーナーカードで、いろいろな使い方ができます。たとえば、ダメージカウンターがたくさんのってベンチへ逃げたナツメのポケモンからエネルギーカードを取りのぞいて、別のナツメのポケモンにつけなおすことができます。エネルギーカードがムダにならないし、すぐにほかのナツメのポケモンがワザを使うことができます。あるいは、「ワープポイント」でバトル場とベンチのポケモンを入れ替え、「ナツメ」でベンチにもどったポケモンからバトル場に出たポケモンにエネルギーカードを移し、「ポケモンセンター」でバトル場でダメージを受けたポケモンを回復させるという使い方ができます。ベンチでエネルギーをつけておかなくてもナツメのポケモン同士だったら、エネルギーカードを一瞬にしてつけかえることができるのです。うまく使うとものすごく有利な戦いになります。

ナツメの眼

● ポケモンジム第３弾ナツメ
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



おたがいのプレイヤーは、それぞれ、自分の手札の数を数え、それらすべてを自分の山札にもどす。その後、おたがいに山札をよく切り、それぞれ、自分がもどした枚数のカードを山札から引いて、手札にする。

◆「ナツメの眼」を使って、自分の手札を変えると、同時に相手プレイヤーの手札も変わってしまうので、メリットがあるかどうか判断がむずかしいところです。相手も手札が悪くて変えたいときだったら、相手プレイヤーはラッキーですよね。でも、相手のことをあまり気にしてもはじまらないので、自分の手札を変えたいときが使いたいときだと割り切って使っていきましょう。とはいっても、自分のほうは使えるカードを使うだけ使ったあとに、「ナツメの眼」を使うので、自分のほうが少し有利になることが多いでしょう。

◆ゲームの序盤に先攻だったら、すぐ「ナツメの眼」を使う手もあります。相手プレイヤーは手札にあわせてバトル場にポケモンを置いているはずなので、何もしないうちに手札が変わってしまうと、対戦ポケモンを中心に考えていた最初の戦略が大きく狂うことにもなりますよね。他にも、「ナツメの眼」を使うとピッタリのタイミングは多いので、いろいろ研究して使ってみてくださいね。

ワープポイント

● ポケモンジム第３弾ナツメ
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



おたがいの対戦ポケモンを、それぞれ、控えポケモンと入れ替える。入れ替わるポケモンは、それぞれ、持ち主が選ぶ。(入れ替えは、相手プレイヤーが先におこなう。控えがいないプレイヤーは、入れ替えをしない)

◆「バトル場の戦いがちょっと不利で、自分の対戦ポケモンが倒されてしまうかもしれない」「相手の対戦ポケモンが強いのでいったんベンチにもどってもらってちがうバトルをしたい」そんなときに最も使いたいのがこの「ワープポイント」です。おたがいに自分のポケモンを選んで入れ替えることになりますが、相手が先にバトル場にかわりのポケモンを出します。そのポケモンに応じてこちらもポケモンを出せばよいので入れ替えたあとのバトルはかなり有利に進めることができます。対戦ポケモンは、ベンチにもどるとこれまで受けていた特殊状態や持続効果から回復することができます。相手の対戦ポケモンもベンチにもどるので、もし相手側も特殊状態や持続効果を受けているのであれば回復させてあげることになります。入れ替えて相手プレイヤーのほうが有利になってしまったということがないように使いどころをよく見きわめて使ってください。

ナツメのESP

● ポケモンジム第３弾ナツメ
● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



このカードは、あなたの場にいる「ナツメのポケモン」につけて使い、あなたの番の終わりにトラッシュする。のぞむなら、このカードをつけた「ナツメのポケモン」がワザを使ったとき、そのワザの説明文に書かれているすべてのコイントスを、もう1度やりなおしてよい。

◆「ああ、また裏だ。コイントスをやりなおせたらなぁ！」と、だれもが思う願いをかなえてくれるのがこのカードです。コイントスをやりなおせる効果があるのはこの「ナツメのESP」だけです。コイントスが苦手だなと思っている人は、ぜひ使ってみてください。「ナツメのモルフォン（ジム拡２）」のワザ「かいふくりんぷん」など、数枚のコインを投げるワザに対して「ナツメのＥＳＰ」を使うと、全部のコイントスをやりなおします。裏になったぶんだけというわけにはいきません。やりなおした結果、コインが全部裏になってしまう場合もあるので、「ナツメのＥＳＰ」を使う判断はなかなかむずかしいでしょう。

◆「ナツメのＥＳＰ」は、２枚つけておけば、２回やりなおしに挑戦できます。「ナツメのＥＳＰ」が使えるのは、ワザの説明にあるのコイントスをやりなおせる効果なので、「えんまく」の効果やねむりの持続効果のチェックには使えません。また、特殊能力のコイントスのやりなおしにも使えないので気をつけましょう。

ナツメのサイキックコントロール

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



コインを投げて「おもて」なら、相手のトラッシュから「トレーナーカード」を1枚選び、そのカードがあなたの手札にあるものとみなして、使ってよい。ポケモンにつけて使うカード（「プラスパワー」など）や、場に出して使うカード（「ピッピ人形」など）は、使うことができない。また、そのカードの「使うための条件」（「手札からカードを1枚トラッシュする」など）を満たせないときも、使うことができない。

◆相手のトラッシュにあるトレーナーカードを使う効果があるので、相手のデッキの内容に依存するカードです。コイントスをして表なら、相手のトラッシュにあるトレーナーカードを自分の手札にあるカードとして使えるのですが、使いたいトレーナーカードがうまくあるかどうかがポイントです。

◆おもしろいのは、相手プレイヤーが「スリープ（ロケット団）」の「えんかくさいみん」を使うデッキだと「なんでもなおし」が入っている可能性が高いものです。それを逆に利用してしまうのです。また、逆に「エネルギー・リムーブ」をたくさん入れてあるデッキは「エネルギー・リムーブ」に対する対策がされていない場合が多いのです。ですから逆に「エネルギー・リムーブ」を使って相手のポケモンをエネルギー不足にすると、バトルは自分にかなり有利になります。このように、相手プレイヤーが使っているデッキのトレーナーカードを予測して、「ナツメのサイキックコントロール」を自分のデッキに入れて対戦すると楽しいかもしれませんね。

キョウ

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



この番に、「キョウのポケモン」が、ワザによって相手の対戦ポケモンにダメージを与えたら、ダメージを受けたポケモンを「どく」状態にする。

◆効果があるのは、キョウのポケモンだけですが、相手の対戦ポケモンを確実にどく状態にすることができます。確実といっても、相手の対戦ポケモンにダメージを与えることができなければ、どく状態にすることはできないので注意してください。「キョウ」を２枚使っても、ポケモンチェックで受けるどくのダメージが倍になることもありません。

◆「キョウ」はポケモンにつけるトレーナーカードではないので、「キョウ」を使ってから、バトル場のポケモンを「キョウのポケモン」と入れ替えてワザを使っても効果はあります。たとえば、「キョウ」を使い、その後「マスターボール」や「礼儀作法」を使って引いてきた「キョウのビードル（ジム拡２）」にエネルギーカードをつけ、バトル場のポケモンと入れ替えて、ワザ「チクチクさす」を使ってダメージを与えることができれば、どく状態にすることができるのです。どくのワザを持っていないキョウのポケモンで相手プレイヤーが安心しているところに、「キョウ」を使うと、かなり展開が変わってくるでしょう。

見えない壁

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



次の相手の番が終わるまで、あなたの控えポケモンは、ワザによるダメージを受けない。(ダメージ以外の効果は受ける)

◆「キョウのドガース（ジム拡２）」の「おならガス」のように、自分の控えポケモンにダメージを与えてしまうワザを持っているポケモンが入っているデッキに何枚か入れておくと効果的です。もちろん、相手側に「タケシのゴルバット（ジム拡１）」のようなこちらの場の全体にダメージを与えるポケモンがいる場合、「見えない壁」ほど役に立つトレーナーカードはないでしょう。自分の番に出して、自分のワザに対して効果があって、さらに相手の番で相手のワザのダメージからも控えポケモンを守ってくれます。控えポケモン全体に効果のある「ディフェンダー」という感じです。イラストでもながめながら、いろいろなポケモンのワザとのコンボをさがしてみましょう。

トラッシュ交換

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



あなたのトラッシュにあるカードの枚数を数えてから、それらをすべて山札にもどし、よく切る。その後、数えた枚数のカードを山札の上からとって、トラッシュする。

◆カードの種類によっては、トラッシュにあるとなかなか手札に持ってこれないものがあります。たとえば特殊エネルギーカードがトラッシュに置かれていると、「ミュウツー（プロモ）」の「エネルギーきゅうしゅう」、「ゴース（化石）」の「エナジーへんかん」、「ユンゲラー（緑版）」の「エナジーさいせい」のワザを使わないと手札にもどせません。山札にありさえすれば「パソコン通信」などで手札に入れられるのですが、トラッシュだとお手あげです。そうしたカードを何度も使いたい場合には、「トラッシュ交換」にかけてみる手はあります。たしかにかけの要素は大きいものの、使ってみる価値は大いにあります。

◆いつ使ったらよいのか、なかなか判断がつきにくいところがありますが、どうしても必要なカードが、トラッシュに置かれてしまった場合などに使うとよいでしょう。ここで注意したいのは、自分の山札の中に対戦に必要なカードがたくさんある場合には、逆効果になる可能性を覚悟しなければならないということです。トラッシュにある枚数を相手プレイヤーといっしょに確認して使いましょう。ズルしてると思われるとイヤですからね。

キョウ秘伝，変わり身の術

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



このカードはあなたのバトル場にいる「キョウのポケモン」につけて使い、そのポケモンがバトル場をはなれたとき、このカードをトラッシュする。あなたがのぞむなら、相手がワザを使うとき、このカードをつけたポケモンを、あなたが選んだ控えポケモン１匹と入れ替えてよい。(そのワザによるダメージや効果は、入れ替えの後でおこる)

◆「キョウ秘伝，変わり身の術」は、バトル場にいるキョウのポケモンにつけて使いますが、その効果は相手の番にはたらきます。相手の対戦ポケモンがワザを使うと宣言した後でこのカードの効果をはたらかせます。このカードを使っても、ダメージと効果がなくなるわけでないので、かわりにバトル場に出たポケモンがダメージや効果を受けることになります。かわりにバトル場に出すポケモンを「ピッピ人形（第１弾）」にするとか、［ふしぎなバリアー］を持つ「エリカのミニリュウ（エリカ）」や［なぞのかべ］を持つ「バリヤード（ジャングル）」を出すなど、相手の対戦ポケモンにあわせて、ダメージを少しでも減らせるように、バトル場に出すポケモンを選べる工夫をすると、さらに効果が高まります。

サカキ

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



あなたの場にいる「サカキのポケモン」を1匹選ぶ。あなたがのぞむなら、そのポケモンが場に出たのが今の番でも、そのポケモンを進化させてよい。（ポケモンを進化させるときには、あなたの手札から「進化カード」を出して、そのポケモンの上にのせる）

◆ポケモンカードのルールでは、ポケモンを場に出したその番に、そのポケモンを進化させることはできません。ところが「サカキ」を使うと、サカキのポケモンにかぎり、進化カードが手札にあれば、たねポケモンを場に出したその番に進化させることができるのです。もちろん２進化させることもできます。

◆「サカキ」はポケモンにつけて使うトレーナーカードではないので、「サカキ」を使った後で、手札の進化カードで１進化させ、そのあとで「マスターボール」などで２進化カードを山札から引いてきて、さらに２進化させることができます。ただし、「ポケモン育て屋さん」のように１進化をとばして、２進化カードをいきなりのせることはできません。サカキのポケモンにとっては夢のような進化促進カードですが、進化させたのはいいけど、エネルギーがついていなくてワザが使えずにバトル場で立ち往生ということにならないように、進化後のこともよく考えて使いましょう。

サカキの切り札

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



あなたの場にいる「サカキのポケモン」を1匹選び、そのポケモンにのっているダメージカウンターを、すべてとりのぞく。その後、あなたの手札をすべてトラッシュする。

◆手札をすべてトラッシュしなければならないので、最後の切り札です。それでも使いどころはたくさんあります。バトル場で自分の主力ポケモンが戦っていてだいぶんダメージカウンターが多くのってきた。たとえば「サカキのニドキング（ジム拡２）」が大ダメージを相手の対戦ポケモンに与えながらバトルしているとき、もし一気に自分にのっているダメージカウンターを取りのぞいて、戦い続ければ相手の対戦ポケモンをどんどんきぜつさせることができるでしょう。そんなときがまず考えられる使うタイミングです。２進化ポケモンを２匹育てるのはかなりたいへんなので、２進化の主力ポケモンがきぜつしそうになったら「サカキの切り札」で回復させて、１匹を長く対戦させたほうが、ゲーム展開がかなり有利になります。「サカキのカイリキー（ジム拡２）」が特殊能力［こんじょう］で残りHP10で持ちこたえた後、「サカキの切り札」でダメージカウンターをすべて取りのぞくといった使い方も考えられます。サカキの進化ポケモンを使うデッキには何枚か入れておきたいカードですね。

ロケット団員

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



コインを2枚投げ、すべて「おもて」なら、相手の控えポケモンを1匹選び、そのポケモンと、それについているすべてのカードを持ち主の手札にもどす。コインが1枚でも「うら」なら、あなたの番は終わりになる。

◆コインを２枚とも表にするのはかなりきびしい条件ですが、相手の控えポケモンが育ってきて、「次にバトル場に出されたらほぼ自分の負けだ！」というような状況で使うと効果的です。バトル場に出てくると困る相手の控えポケモンを選んで「ロケット団員」を使いましょう。相手のポケモンは手札にもどるだけなので、すぐに出してエネルギーカードをつければＯＫというようなHPの低いポケモンにはあまり効果がありません。進化してエネルギーカードがたくさんついているポケモンをねらいましょう。相手のベンチに特殊能力を持ったポケモンがいて、対戦が苦しくなっているときも使うチャンスです。「ポケモン育て屋さん」で１進化をとばして進化したポケモンを手札にもどしてしまえば、進化させにくいはずなので効果バツグンです。コインが１枚でも裏なら自分の番が終わってしまうので、その番には自分のポケモンのワザが使えません。「ロケット団員」を使うタイミングは慎重に選びましょう。

ロケット団の実験

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



コインを投げて「おもて」なら、あなたの山札からカードを1枚選び出し、手札に加える。その後、その山札をよく切る。コインが「うら」なら、次のあなたの番が終わるまで、あなたは「トレーナーカード」を使えない。

◆手札を２枚トラッシュしなくてすむ「パソコン通信」だと思えば、気楽に使えるかもしれません。どんな場面でも使うことができます。次の自分の番の終わりまでトレーナーカードが使えないという条件も「ロケット団の実験」を使う前に、使いたいトレーナーカードを使ってしまえばよいので、大きなマイナスにはなりません。

◆第１弾拡張パックを買ってもなかなか「パソコン通信」の数がそろわない場合や、トラッシュするカードを選べなくて「パソコン通信」が使いこなせない人におすすめできるカードです。コイントスなので安定した効果は期待できませんが、使いやすいトレーナーカードであることはまちがいありません。

くすぐりマシーン

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



【ロケット団の秘密メカ】コインを投げて「おもて」なら、次の相手の番の終わりまで、相手プレイヤーは、いま手札として持っているカードをすべて、うらにしておいておく。おいたカードは、相手プレイヤーの手札とはみなされない。(相手プレイヤーは、それらのカードを見ることも、使うこともできない)。コインが「うら」なら、あなたの番は終わりになる。

◆コイントスで裏なら自分の番が終わってしまうので、ポケモンのワザが使えなくなるというリスクがありますが、コインが表なら次の相手の番、相手プレイヤーはそのとき持っていた手札を使えないので、何もできない可能性が高くなります。手札は相手の番に山札から引いた１枚だけになります。少しだけでも時間をかせぎたい場合には、有効なカードといえるでしょう。

◆「くすぐりマシーン」を使ってふせたカードは、手札とはみなさないので、たとえこちらが「にせオーキドはかせ」を使っても山札にもどりませんし、「オムナイト（化石）」の特殊能力［おみとおし］でも見ることができない不思議な状態になってしまいます。また、「ロケット団のワナ」などで山札にもどすこともできません。相手プレイヤーが山札から引いてきたカードが「オーキドはかせ」であるなら、逆にラッキーなことになります。なぜなら裏にして置いてあるカードは手札ではないので、そのカードはそのままトラッシュしないで山札を７枚引けるからです。

ロケット団のワナ

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



コインを投げて「おもて」なら、相手の手札から最大3枚のカードを、おもてを見ないで選び、相手の山札にもどす。その後、その山札をよく切る。

◆相手プレイヤーの手札が少ないとき、たとえば４枚以下のときに「ロケット団のワナ」を使ってコイントスに成功すると効果バツグンです。相手はそれ以降の戦いがものすごく苦しくなります。手札が１枚以下になると、戦術を組むどころの話ではなくなるからです。ゲーム開始直後、まだバトルの準備がととのっていないようなときに使うと、予定していた展開を相手プレイヤーはできなくなってしまうので、かなりこちらのバトルが有利になります。

◆「ロケット団のワナ」を使って、しばらく相手プレイヤーの手札が３枚以上にならないようにすると、手札を２枚トラッシュして使うトレーナーカードが使えなくなってしまいます。もし相手のデッキに「ロケット団のワナ」が入っていることがわかっているときは、とにかく山札を引くトレーナーカードをたくさん入れておくとよいでしょう。

ニビシティジム

● ポケモンジム第１弾タケシ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



この「スタジアムカード」が場にあるかぎり、「タケシのポケモン」が使うワザのダメージは「抵抗力」の影響を受けない。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆「ニビシティジム」は、タケシのポケモンにしか効果がありません。タケシのポケモンは闘ポケモンが主力なので、闘からの抵抗力を持つポケモンが入っているデッキにはかなり苦戦を強いられます。タケシのポケモンを中心にデッキを組む場合は「ニビシティジム」を１、２枚はデッキに入れておくことをおすすめします。たいていのデッキには無色ポケモンが入っている可能性が高く、無色ポケモンは闘からの抵抗力を持つポケモンがいるからです。「ニビシティジム」を場に出していれば、無色ポケモンの闘の抵抗力がなくなって、弱点はそのままになるので、無色ポケモンとの対戦をかなり有利に進められることができます。

ハナダシティジム

● ポケモンジム第１弾カスミ
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



この「スタジアムカード」が場にあるかぎり、「カスミのポケモン」の「にげる」ときにトラッシュするエネルギーは1個ぶん少なくなる。(0より小さくなることはない)「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆「ハナダシティジム」は、カスミのポケモンにしか効果がありません。カスミのポケモンは、逃げるために必要なエネルギーが１個のポケモンが多いので、「ハナダシティジム」を場に出せば、バトル場とベンチを自由に入れ替われるポケモンが多くなります。逃げるのが楽になるのは、カスミのポケモンだけです。相手の場にいるポケモンがすべて逃げやすくなるわけではないので、かなり自分のバトルに有利にはたらきます。バトル場のポケモンが、どく状態や「すなかけ」などの効果を受けた状態になっていてもベンチにもどり、そのポケモンの状態を回復してからまたバトル場に出ていくことができます。カスミのポケモンを中心にデッキを組むなら、１、２枚入れておきたいカードです。

クチバシティジム

● ポケモンジム第２弾マチス
● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



おたがいのプレイヤーは、のぞむなら、自分の番で「マチスのポケモン」がワザを使うとき、コインを投げてもよい。「おもて」なら、そのワザによって相手の対戦ポケモンに与えるダメージは「+10」される。(控えポケモンへのダメージは、そのまま)。「うら」なら、ワザを使ったポケモン自身にも、そのワザのダメージとして、10ダメージ。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆「クチバシティジム」は、マチスのポケモンにしか効果がありません。「プラスパワー」の効果を毎回使えることを考えると、実に強力なカードです。ただし、コイントスで裏なら自分の対戦ポケモンもダメージを受けることになるので、使うタイミングは慎重に選びましょう。
◆プラスされるダメージは、ポケモンのワザのダメージになるので、ワザを使うマチスのポケモンに「ディフェンダー」をつけておけば、万が一コインが裏でもワザを使ったポケモンへのダメージを防ぐことができます。コイントスをするのは、プレイヤーの選択なので、ここぞというときに使える便利なスタジアムカードです。

タマムシシティジム

- ポケモンジム第２弾エリカ
- ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



おたがいのプレイヤーは、のぞむなら、自分の番の中で、自分の「エリカのポケモン」についている「エネルギーカード」を1枚トラッシュして、そのポケモンの「どく・ねむり・マヒ・こんらん」状態を、すべて回復させてもよい。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆「タマムシシティジム」はエリカのポケモンにしか効果がありません。この「タマムシシティジム」さえあれば、エリカのポケモンには「なんでもなおし」が必要ないかもしれませんね。特殊状態になっているポケモンのエネルギーカードを１枚トラッシュすればエリカのポケモンは特殊状態から回復できます。

◆「エリカのクサイハナ（エリカ）」は、ワザを使うと「エリカのクサイハナ（エリカ）」自身がねむり状態になったりこんらん状態になったりする可能性があります。特殊状態になっても「タマムシシティジム」があれば安心ですね。また「エリカのミニリュウ（ジム拡１）」の特殊能力を使えなくさせようと、相手プレイヤーは「エリカのミニリュウ（ジム拡１）」を特殊状態にして倒そうとしますから、これも「タマムシシティジム」で回復するとよいでしょう。

◆エリカのポケモンをバトル場に出しておいて、「スリープ（ロケット団）」や「わるいクサイハナ（ロケット団）」など、自分の対戦ポケモンを特殊状態にしてしまう可能性もある特殊能力とのコンボでバトルするときにも、かなり有効なスタジアムカードです。

グレンタウンジム

- ポケモンジム第３弾カツラ
- ジム拡張第２弾闇からの挑戦



おたがいのプレイヤーの「カツラのポケモン」は、「水」ポケモンからダメージを受けるとき、「弱点」の影響を受けない。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆「グレンタウンジム」は、カツラのポケモンにしか効果がありません。カツラのポケモンのほとんどが炎ポケモンで、しかも炎エネルギーをたくさん必要とするワザを多く持っています。そのため、炎の単色でデッキを組むことがほとんどです。そうなると、当然、弱点である水ポケモンへの対策が必要となります。そんなカツラの炎のデッキの弱点対策として機能するのが「グレンタウンジム」です。このスタジアムカードさえ場に出ていればカツラのポケモンが水ポケモンからダメージを受けても弱点の影響を受けないのです。

◆場に出ているスタジアムカードは、他のスタジアムカードが場に出されるとトラッシュされるので、カツラのデッキを組むのであれば、「グレンタウンジム」を２枚は入れておきたいものです。

ヤマブキシティジム

- ポケモンジム第３弾ナツメ
- ジム拡張第２弾闇からの挑戦



おたがいのプレイヤーは、のぞむなら、それぞれの番に、自分の「ナツメのポケモン」についている「基本エネルギーカード」をはがし、手札に加えてよい。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆「ヤマブキシティジム」は、ナツメのポケモンにしか効果がありません。ナツメのポケモンでデッキを組むとなると相手側に超タイプの抵抗力を持つ無色ポケモンが出てくる可能性もかなりあるので、ナツメデッキは超ポケモン、水ポケモン、草ポケモンなどの多色デッキになる傾向があります。多色のエネルギーで使うナツメのポケモンデッキをサポートするのが「ヤマブキシティジム」です。無色のナツメのポケモンもいるので、どんどん好きな色のエネルギーカードをつけていって必要なときに手札にもどして、別のポケモンにエネルギーをつけかえていくことができます。「ナツメのスリープ（ナツメ）」の「エナジーサポート」でエネルギーカードを集めて、「ナツメ」や「ヤマブキシティジム」を使いわけてエネルギーを移動させる、そんなエネルギーを自在につけ替えるプレイも「ヤマブキシティジム」があれば可能です。

セキチクシティジム

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



おたがいのプレイヤーは、のぞむなら、自分の番ごとに1回、コインを投げてもよい。コインが「おもて」なら、自分の場にいる「キョウのポケモン」を1匹選び、そのポケモンと、それについているすべてのカードを山札にもどし、その山札をよく切る。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆「セキチクシティジム」の効果はキョウのポケモンにしか効果がありません。ダメージカウンターがたくさんのってきぜつしそうなキョウのポケモンを山札にもどすことができれば、相手にサイドカードを引かれなくてすみますし、１匹でもきぜつから救えれば戦いが有利になります。逃げるためにエネルギーをトラッシュしなくてすむし、ポケモンカードもエネルギーカードも山札にもどすことができるので、とても得な感じのするスタジアムカードです。
◆キョウのポケモンであればバトル場のポケモンだけではなく、自分の控えのポケモンも山札にもどせます。ベンチにいても「突風」で呼ばれることがありますから、ダメージカウンターがたくさんのっている控えポケモンがキョウのポケモンなら山札にもどしておくとよいでしょう。もちろん特殊状態で動けないキョウのポケモンでも山札にもどせます。ただしコイントスが必要なので、バトル場であぶなくなったキョウのポケモンを確実に救いたいのならいったんベンチにもどしてから、自分の番ごとにコイントスをして、確実に山札にもどしたほうがよいでしょう。

トキワシティジム

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦

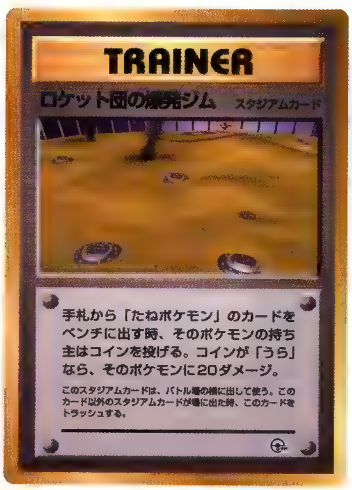


おたがいのプレイヤーは、自分の「サカキのポケモン」を進化させるとき、のぞむなら、そのポケモンにのっているダメージカウンターを、2個とりのぞいてよい。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆「トキワシティジム」は、サカキのポケモンにしか効果はありません。「トキワシティジム」が場に出ていれば、１進化、２進化するごとにダメージカウンターが取れるので、バトルしながら進化するのもけっこう楽になるはずです。たねポケモンにたくさんダメージがのっていても、トレーナーカードの「サカキ」を使って、１進化、２進化と自分の番でつぎつぎに進化させれば一気に４つのダメージカウンターを取りのぞくことができます。サカキのポケモンには、「サカキの切り札」も使えるので、サカキのポケモンだけに効果のあるカードを組み合わせてゲーム展開を考え、ダメージを回復しながら戦いまくるデッキを作ってみましょう。

ロケット団の爆発ジム

● ジム拡張第２弾闇からの挑戦



手札から「たねポケモン」のカードをベンチに出すとき、そのポケモンの持ち主はコインを投げる。コインが「うら」なら、そのポケモンに20ダメージ。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆場に出しておけば、相手プレイヤーはポケモンをベンチに出しにくくなります。もちろん自分もベンチにポケモンを出すときにコイントスをしなければなりません。ベンチにポケモンを出せるだけ出してから「ロケット団の爆発ジム」を場に出せば、自分のポケモンを出すときのダメージはなくなります。手札からベンチに出すときにはたらく効果なので、「マダツボミ（ジャングル）」の「なかまをよぶ」などのワザで山札からポケモンが直接場に出る場合は20ダメージを受けません。あるいは、そのポケモン自身にダメージカウンターがのっていると相手へのダメージが大きくなる「ケンタロス（ジャングル）」の「いかりくるう」などのワザを持っているポケモンをデッキに入れておくのもよいかもしれません。もちろん相手のベンチいるポケモンにダメージを与えるワザを持つポケモンを入れておくと、「ロケット団の爆発ジム」の効果をさらに高めることができます。

ロケット団の特訓ジム

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



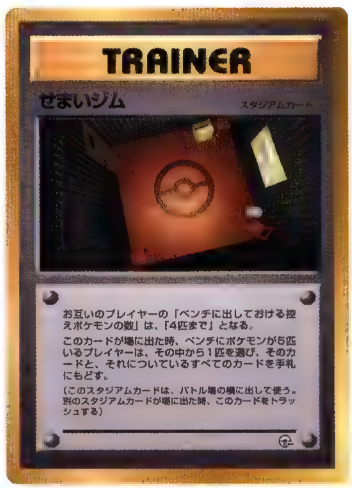
おたがいの対戦ポケモンは、「にげる」ときにトラッシュするエネルギーが１個ぶん多く必要になる。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆逃げるのに必要なエネルギーが１個増えるのは、相手プレイヤーも自分も同じことなので、自分のほうだけあらかじめ逃げやすくする工夫が必要です。逃げるのに必要なエネルギーがいらないポケモンでデッキを組んで、特殊能力［にげるサポート］の「ドードリオ（ジャングル）」をベンチに出し、そこで「ロケット団の特訓ジム」を場に出します。自分のポケモンは、自由にバトル場とベンチを入れ替わることができるのに、相手の場のポケモンはエネルギー１個ぶん逃げにくくなります。

◆相手の対戦ポケモンをどくとこんらん状態にするワザを組み合わせれば、かなり有利な戦いになるはずです。もし相手も逃げるのにエネルギーがいらないポケモンを中心にデッキを組んでいたら、作戦が崩れて相当に困ることになるでしょう。ふつう逃げるのにエネルギーが必要のないポケモンのデッキを組むと「ポケモンいれかえ」などは入れておかないものです。相手プレイヤーがデッキを組むときに、逃げることに対して考えていた計算が狂ってしまうのが、一番大きい効果かもしれません。

せまいジム

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



おたがいのプレイヤーの「ベンチに出しておける控えポケモンの数」は、「4匹まで」となる。このカードが場に出たとき、ベンチにポケモンが5匹いるプレイヤーは、その中から1匹を選び、そのカードと、そのカードについているすべてのカードを手札にもどす。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆「せまいジム」を場に出すとベンチにポケモンを４匹しか出せなくなります。ベンチに出せるポケモンの数が減ると、進化ポケモンを何匹か同時に育てたり、ベンチではたらく特殊能力を使うポケモンをそのことのためだけにベンチに出しておくようなデッキはちょっと困るかもしれません。「プクリン（ジャングル）」の「ともだちのわ」や「わるいマタドガス（ロケット団）」の「みんなでばくはつ」の最大ダメージが減ってしまうことにもなります。

◆デッキを組むときにベンチがせまくなって自分の戦略に大きな影響がないのなら、このカードを入れておいて、いざというときの相手のスタジアムカードつぶしに使う手もあります。自分のデッキがスタジアムカードを必要としなくて、相手のスタジアムカードを阻止したいならこの「せまいジム」を入れておくという作戦がよいでしょう。

抵抗力低下ジム

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム



すべてのポケモンの「抵抗力」は、「-10」になる。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆闘ポケモンや超ポケモン中心のデッキを作って、対戦していると、無色ポケモンの持つ抵抗力で、苦しい戦いになる場合があります。そのようなポケモンを使うデッキに「抵抗力低下ジム」を１、２枚入れておくと対戦が楽になるかもしれません。とくに、闘ポケモンで対戦する場合、闘に抵抗力を持つ無色ポケモンの抵抗力を減らすことができて、闘を弱点にしている無色ポケモンとの関係はそのままなので、無色ポケモン全体に対して有利な立場になることができます。「バリヤード（青版）」の特殊能力［ニュートラルダメージ］だと、弱点まで消えてしまうので、弱点は残して相手のポケモンの抵抗力だけを減らしておいてバトルしたいときは、この「抵抗力低下ジム」を使うとよいでしょう。

リムーブ禁止ジム

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム

おたがいのプレイヤーは、「エネルギー・リムーブ」「超エネルギーリムーブ」を使うことができない。ただし、それらを使うときに、自分の手札からカードを2枚選んでトラッシュするなら、使うことができる。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。



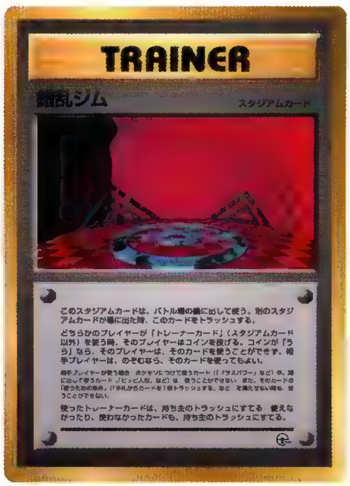
◆「エネルギー・リムーブ」と「超エネルギーリムーブ」は、おそらく「使われると困るトレーナーカードベスト３」にはランクされるでしょう。「さぁ、あと１回でワザが使えるようになるぞ」というような場面をねらってエネルギーカードをはがされると本当にがっかりしてしまいます。

◆「エネルギー・リムーブ」に対抗するカードとしてあるのが「リムーブ禁止ジム」です。もちろんまったく「エネルギー・リムーブ」が使えなくなるわけではありませんが、相手プレイヤーは「エネルギー・リムーブ」をかなり使いにくくなるでしょう。ある程度、はやめに場に出したほうが効果的なので、デッキを組むときに「リムーブ禁止ジム」をはやく手札に引いてこられる工夫をしておくのも大切です。もちろん、相手がいつも「エネルギー・リムーブ」を入れているとはかぎらないので、おさえに１枚入れておくという考えでもじゅうぶんＯＫです。

錯乱ジム

● ジム拡張第１弾リーダーズスタジアム

どちらかのプレイヤーが「トレーナーカード」(「スタジアムカード」以外)を使うとき、そのプレイヤーはコインを投げる。コインが「うら」なら、そのプレイヤーは、そのカードを使うことができず、のぞむなら、相手プレイヤーはそのカードを使ってもよい。相手プレイヤーが使う場合、ポケモンにつけて使うカード(「プラスパワー」など)や、場に出して使うカード(「ピッピ人形」など)は、使うことができない。また、そのカードの「使うための条件」(「手札からカードを1枚トラッシュする」など)を満たせないときも、使うことができない。使った「トレーナーカード」は、持ち主のトラッシュにすてる。使えなかったり、使わなかったカードも、持ち主のトラッシュにすてる。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。



◆トレーナーカードをたくさん使うようなデッキと対戦するときに、おすすめしたい「錯乱ジム」です。もちろん相手のデッキにトレーナーカードがたくさん入っているかどうかはわかりませんので、デッキにまず１枚入れておくというやり方でよいでしょう。

◆使いこなすのはちょっとたいへんかもしれません。というのは、この「錯乱ジム」を出した側も同じようにトレーナーカードを使いにくくなってしまうからです。もちろん出す側はトレーナーカードを使ってから、場に出せばよいのですが、そうはなかなかうまくいきません。トレーナーカードを使うときは、コイントスをして裏なら相手プレイヤーに使う権利が与えられます。もちろん相手はそのトレーナーカードを使う条件を満たさないと使うことができません。使おうと思っていたトレーナーカードを相手に使われるのはいたいですよね。

◆使おうとするトレーナーカードがスタジアムカードならコイントスはしなくてもよいのです。そのことを覚えておいてください。



ナツメのワープデッキ

ポケモン総合プロデューサー★石原恒和さん

● これはジムシリーズだけで組んだデッキで、対戦成績は9勝4敗。まずまずの実力だと思ってます。「ナツメのユンゲラー」の「ライフダウン」、「ナツメのフーディン」の［サイコリンク］で「R団のミュウツー」の「チェンジダメージ」のコイントスが成功するように「ナツメのESP」が入れてあります。「R団のカビゴン」の特殊能力［わるいねぞう］とワザ「たおれこむ」が効率よく決まるために「ワープポイント」と「ポケモンいれかえ」がたくさん入ってます。ワープしつつ「突風」で必要な相手を呼びだすのがポイント。これらは「ナツメのヤドン」の「ぐうたらこうげき」においても重要です。特殊状態をすべて「ワープポイント」と「ポケモンいれかえ」で対処するデッキです。まあ、負けてもコンセプトが実現すれば、それで満足なんだけど……。



いしはらつねかず

●ポケモンカード　19枚	
ナツメのケーシィ LV.11	1枚
ナツメのケーシィ LV.12	2枚
ナツメのケーシィ LV.18	1枚
ナツメのユンゲラー LV.41	2枚
ナツメのフーディン LV.44	1枚
ナツメのヤドン LV.15	2枚
ナツメのヤドラン LV.29	1枚
ナツメのゴース LV.10	2枚
ナツメのルージュラ LV.21	1枚
R団のミュウツー LV.35	2枚
カツラのケンタロス LV.34	1枚
R団のカビゴン LV.40	3枚
●トレーナーカード　20枚	
きずぐすり	2枚
ポケモンいれかえ	3枚
突風	3枚
エネルギー転送	2枚
カスミのいかり	3枚
ナツメ	1枚
ワープポイント	4枚
ナツメのＥＳＰ	2枚
●エネルギーカード　21枚	
超エネルギー	17枚
無色2個エネルギー	4枚

デッキ拝見

超エネルギー回収

● プロモーションカード
小学館「ポケットモンスターファンブック」おまけカード



手札からカードを2枚選んでトラッシュしなければ、このカードは使えない。あなたのトラッシュから「基本エネルギーカード」を最大4枚選び出し、手札に加える。ただし、このカードを使うためにトラッシュしたカードを選ぶことはできない。

◆一気にたくさんのエネルギーカードをトラッシュから取ってこられる便利なカードです。でもトラッシュにエネルギーカードが4枚あって、手札にトラッシュしてもよいカードが2枚あるという理想的な状況は意外に少ないかもしれません。

◆「エネルギー回収」より使えるかもしれないという判断でデッキにたくさん入れると、使うのに苦労するかもしれません。もちろん、エネルギーカードをトラッシュするワザを持つ炎ポケモンのデッキでは、ワザを使うたびに炎エネルギーカードがトラッシュされたりするので、活躍の場面が多いでしょう。どのデッキにも必要なカードではなく、「超エネルギー回収」の効果を最大限に利用できるデッキに入れることをおすすめします。

イマクニ？

● プロモーションカード
小学館「月刊コロコロコミック97年9月号」おまけカード



あなたの対戦ポケモンは「こんらん」状態になる。（このカードをポケモンとして場に出すことはできない）

◆なぞのイマクニ？。なぞのトレーナーカード。自分の対戦ポケモンをこんらん状態にしてしまいます。使えないカード？　自分のバトル場にいる対戦ポケモンがねむり・マヒ状態だったら逃げることもできないしワザも使えない、そんなときは「イマクニ？」でこんらん状態にすればねむり・マヒ状態から回復して、逃げたり、ワザを使ったりすることができるかもしれませんよね。もうひとつおもしろい使い方は、「わるいオコリザル（ロケット団）」をこんらん状態にします。特殊能力［きょうぼう］でワザ「あれくるう」のダメージがプラス30され70ダメージになります。そうなると闘が弱点のラッキーのようなHPの大きい無色ポケモンを一撃できぜつです。「プテラ（化石）」を、「イマクニ？」でこんらん状態にして特殊能力［げんしのちから］の効果がはたらかないようにして、その間に場にいる他のポケモンを進化させ「ポケモンいれかえ」でその「プテラ」をベンチにもどせばＯＫです。他にもおもしろい使い方があるかな？

ポケモンタワー

● 拡張シート第３弾緑版



おたがいのポケモンやプレイヤーの使う「ワザ・特殊能力・トレーナーカード」の効果のうち、「トラッシュからカードを選び出して手札に加える」効果は、すべて消える。（それ以外の効果は、そのまま）「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆相手プレイヤーがトラッシュにあるカードを利用して、どんどん攻めるようなデッキを組んでいたとしたら、相手のそんな計画を台なしにしてしまうカードです。ゲームのはじめのうちから場に出しておけば、相当の威力を発揮します。トラッシュから手札に加えることができないだけで、トラッシュから場に直接出す効果や、トラッシュから山札にもどす効果はなくならないので、注意しましょう。もちろんこの「ポケモンタワー」を場に出したプレイヤー自身もトラッシュから手札にもどせなくなるので、場に出すタイミングをよく考えましょう。トラッシュからカードを手札にもどす必要のないデッキを作るとか、使う側も工夫をしておかないと「ポケモンタワー」の効果で自分も苦しい思いをしてしまいます。

パソコン大暴走！

● プロモーションカード
小学館「月刊コロコロコミック98年1月号」おまけカード
カメックスメガバトル出場記念カード



【ロケット団の秘密メカ】このカードを使ったら、あなたの番は自動的に終わりになる。おたがいのプレイヤーは、のぞむなら、最大5枚までカードを引いてよい。(あなたがカードを引き終わってから、相手プレイヤーが引く)

◆「マサキ」も入れた「オーキドはかせ」も入れたけど、まだ山札を引きたい。「引けば引くほど強くなるデッキなんだ」という人にはおすすめです。「オーキドはかせ」のように手札をトラッシュすることもないので、「オーキドはかせ」を使いにくいと感じる人はこのカードを使ってください。ただし、相手プレイヤーも山札から5枚カードを引くことができるので、相手もかなり手札を増やしてバトルが有利になります。
◆使うタイミングは、ゲームがはじまったばかりのころで、バトル場にいるポケモンがエネルギー不足でワザを使えないときや、ベンチにポケモンを出せなかったりしてこれからのバトルにちょっと不安があるときなどに使うとよいでしょう。強力なワザが使えて、こちらが有利に戦っている場合は、持っていても、使わないほうがよいこともあります。相手プレイヤーの手札を増やすと相手が有利になりますからね。

とりかえっこプリーズ！

● プロモーションカード
「とりかえっこプリーズ」キャンペーンカード



相手プレイヤーの手札を見て、その中からカードを1枚選ぶ。次に、相手プレイヤーにあなたの手札を見せ、カードを1枚選ばせる。そして、おたがいが選んだカードを交換してよいかどうか、相手プレイヤーにたずねる。オーケーなら、カードを交換して、それぞれの手札に加える。オーケーでないなら、交換はおこらず、あなたは山札からカードを2枚引いて、手札に加える。(このカードは、おたがいに手札が1枚以上あるときだけ、使える)

◆ポケモンカードは、トレーディングカードでもあります。トレードというのは、「とりかえっこ」のことです。自分が欲しいカードと友だちが欲しいカードをとりかえてカードを集めていくのです。「とりかえっこプリーズ！」は、対戦のとちゅうでカードをとりかえっこしてしまおうというおもしろいカードです。もちろん、とりかえたカードはそのまま対戦に使ってよいのです。本当にとりかえてしまうか、ゲームの間だけなのか、最初にルールを決めておきましょう。
◆使い方は簡単です。まず「とりかえっこプリーズ！」を出します。次に、相手プレイヤーの手札を見て、カードを1枚選びます。そして相手プレイヤーにあなたの手札を見せて、カードを1枚選んでもらいます。そして、おたがいが選んだカードをとりかえっこしていいか、相手プレイヤーに決めてもらいます。OKならば、カードを交換しておたがいの手札に加えます。ダメならあなたは山札から2枚カードを引きます。
◆勝ち負けを優先するか、欲しいカードを選ぶか、むずかしいですね。でもとっても楽しいですね。どちらもうれしい「とりかえっこ」ができると最高ですね。

タッチ交代！

● プロモーションカード
「ポケモンカードファンクラブVol.5」おまけカード



あなたは、あなたのパートナーとタッチ交代する。相手プレイヤーも、相手プレイヤーのパートナーとタッチ交代する。

◆「タッチ交代！」はガルーラルールを使ってプレイするときに使うカードです。ガルーラルールというのは、ポケモンカードの遊び方のひとつで、2人1組で行う対戦です。簡単に説明すると、ゲームはどちらが先攻かを決め、場のポケモンのどちらかがきぜつしたら、相手プレイヤーもこちら側のプレイヤーもパートナーと交代します。あと、パートナーと交代できるのは、プレイヤーが、この「タッチ交代！」を使ったときです。このカードを使うと、相手のプレイヤーもタッチ交代します。ガルーラルールでバトルしているときは、パートナーと相談をすることはできませんが、おたがいの手札を見せ合うことはできるので、このカードを引いたプレイヤーは、手札と場の状況を判断して、タッチ交代するかどうか考えましょう。お父さん、お母さんと協力して遊べる「ガルーラルール」。いつもとは違った展開でポケモンカードを楽しめるはずですよ。

トロピカルウインド

● プロモーションカード
トロピカルメガバトル出場記念カード



コインを投げて「おもて」なら、おたがいの対戦ポケモンから、それぞれダメージカウンターを２個ずつとりのぞく。「うら」なら、おたがいの対戦ポケモンを「ねむり」状態にする。

◆「このままだとやられてしまう、なんとか時間をかせぎたいんだけど…」という状況で使うといいかもしれません。使うタイミングとしては、自分のポケモンが次の相手のワザを受けるとダメージがHPをギリギリこえてきぜつしてしまうときです。コイントスで表を出してダメージカウンター２個を取りのぞければ、ワザを受けてもなんとか助かる場合などが最もふさわしい使いどころです。裏が出て、相手の対戦ポケモンをねむり状態にできれば２分の１の確率でねむり状態が続くので、きぜつしない可能性が出てきます。自分の対戦ポケモンだけにダメージカウンターがのっているときや自分の対戦ポケモンがねむり状態で使えるワザを持っているときとか、けっこう使いみちのあるトレーナーカードです。

キョウの忍者ジム

● プロモーションカード
小学館「月刊コロコロコミック99年8月号」おまけカード



おたがいのプレイヤーは、のぞむなら、自分の番ごとに1回、コインを投げてもよい。コインが「おもて」なら、自分の山札から「キョウのたねポケモン」のカードを1枚選び出し、ベンチに出す。その場合、その山札をよく切る。「スタジアムカード」は、バトル場の横に出して使う。別の「スタジアムカード」が場に出たとき、このカードをトラッシュする。

◆キョウのポケモンを、山札から忍者のようにベンチに出せるようにする「キョウの忍者ジム」です。
◆まず最初に「セキチクシティジム」を出して、ダメージカウンターがたくさんのったキョウのポケモンを山札にもどし続けて、ポケモンが場に少なくなったら、今度は「キョウの忍者ジム」を出してポケモンを山札から引くというデッキを組むことも可能です。ゲームがはじまったばかりのころに場に出せるなら、場に出して、毎回自分の番にコイントスをします。コイントスで表なら山札から好きなキョウのたねポケモンを持ってこられるので、相手に合わせた作戦をバッチリ立てることができます。
◆キョウのポケモンでないと効果のないカードですから、キョウのポケモンを中心にデッキを組むならぜひ「キョウの忍者ジム」を入れてみてください。役に立ちますよ。

カスミのてあて

● プロモーションカード
CD「ラプラスにのって」おまけカード



ラプラスにのっているダメージカウンターを3個とりのぞく。(ダメージをとりのぞけるのは、1匹だけ)

◆ポケモンCD「ラプラスにのって」についていた、ラプラスファンのためのトレーナーカードです。もともとラプラスはHPが高めなので、「カスミのてあて」を使うとさらに長く戦えるようになります。ラプラス以外には使えないので注意してくださいね。ラプラス好きの人が、ラプラスデッキを組んだときに使って、「あれっ、おもしろいなぁ」と相手プレイヤーに思わせるのがよいかもしれませんね。

E X T R A C A R D 1



エクストラカード その1

エクストラカードは『拡張シート第3弾緑版』についているスペシャルカード。
1シートにある4枚のカードのうち3枚はポケモンカード、そして残りの1枚がエクストラカードだ。
どんなカードが出るかはめくってからのお楽しみ！ という仕掛けが楽しい。



エクストラルール★3デッキ戦

対戦するプレイヤーは、中身の違うデッキをそれぞれ3つ用意します。次にお互いのデッキを裏にしてバトル場に置き、お互いに対戦するデッキの順番を決めます。そして、決めたデッキで順番通り1回ずつ対戦していきます。最終的に2回勝ったプレイヤーが勝利します。



エクストラルール★4匹戦

通常6枚のサイドカードをセットして対戦するところを、4枚にして対戦するルールです。相手のポケモンを4匹きぜつさせて、先に4枚のサイドカードをすべて取り終えたプレイヤーが勝利します。



エクストラルール★デッキ交換戦

お互いにデッキを持ちより、3回戦います。1回目は自分のデッキで、2回目はデッキを交換して、3回目はもう一度自分のデッキで戦います。自分のデッキで勝つごとに1点、相手のデッキで勝ったときには2点もらえます。3回の対戦結果で、合計点数が高いプレイヤーが勝利します。



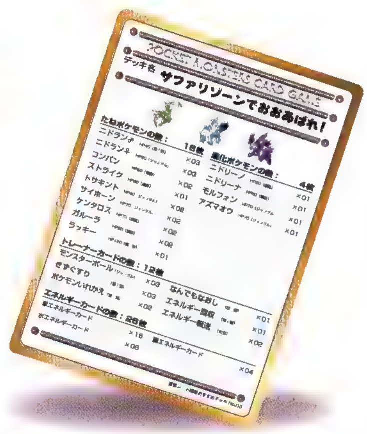
エクストラルール★ダグトリオチームバトル 3vs3

3人が一組のチームとなって、それぞれ内容の違うデッキをもちより、チーム対チームで対戦します。それぞれのチームのなかで対戦の順番を決めて、時間を少しずらして1対1で対戦をはじめます。3人それぞれ対戦が終わった段階で、2勝していたチームが勝利します。



エクストラルール★「こんらん」で20ダメージルール

「こんらん」状態でワザを使おうとして、コインが「うら」だった時（ワザが「こんらん」した時）の簡単ルールです。ワザが「こんらん」してしまったら、ワザの種類に関係なく、ワザを使ったポケモン自身が20ダメージを受けます。
（わけもわからず自分を攻撃した、20ダメージ！）



緑版シートおすすめデッキ(No.1～No.5)

緑版のカードを中心に、おもしろい対戦ができるデッキを紹介したカード。

▲「こんらんで20ダメージルール」は、このカードが登場した'98年の時点では、正式な公式ルールではありませんでした。現在は公式プレイルールになっています。

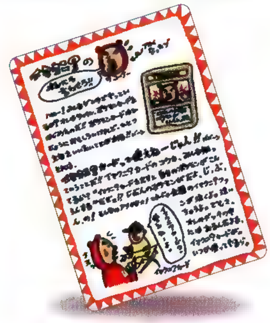
エクストラカード その2



「オーヤマのピカチュウ」



「イマクニ?のわるだくみ」



「イマクニ?のオレにも言わせろ!!」



「ハズレ?」



「これがポケモンカードの秘密工場じゃ!」



「マサキのパソコン」



「イマクニ?のパソコン」

TRADING CAMPAIGN

トレーディングキャンペーン

「交換」をテーマに、全国のファンとカード交換をする、という大スケールのキャンペーンが2回行われた。どちらも珍しいポケモンカードを手に入れられるチャンスとあって、膨大な数の応募が寄せられた。



【とりかえっこプリーズキャンペーン】

『とりかえっこプリーズ!』ほか、ポケモンCDについている応募シールと自分のカード(どの種類でもいい)を2枚送ると、フシギバナ、リザードン、カメックスのうち希望した1枚とトレーナーカード「とりかえっこプリーズ!」が送られてきた。



【通信進化キャンペーン】

『拡張シート緑版』の「マサキのパソコン」と、自分のオムナイト、ユンゲラー、ゴースト、カイリキー、ゴローンのカードのうち1枚をあわせて送ると、それらのポケモンの進化カードが送られてきた。

※「とりかえっこプリーズキャンペーン」「通信進化キャンペーン」ともに、現在(2000年2月)は終了しています。カードをご郵送されても、カードの交換はできません。

特殊エネルギーカード

POKÉMON ★ CARD ★ GAME

POCKET MONSTERS · TRADING · CARD · GAME

きずぐすり配合エネルギー

● ポケモンカード第4弾ロケット団



このカードは「無色」エネルギー1個ぶんとしてあつかう。このカードを手札から出してポケモンにつけるとき、そのポケモンのダメージカウンターを1個とりのぞく。「無色」エネルギーは、ほかの色のエネルギーのかわりにはならない。ほかの色のエネルギーは「無色」エネルギーのかわりになる。

◆エネルギーカードは、ポケモンのワザに必要なエネルギーを見てつけることになります。その場合に一番むずかしいのは、どの色でもよいとされているエネルギーに何色のエネルギーをつけるかというところです。相手の対戦ポケモンよりできるだけはやくワザを使えるようにするには、「自分の番につけられるエネルギーカードは1枚だけ」という制限の中で、的確にエネルギーをつける必要があります。

◆「きずぐすり配合エネルギー」は、つけたポケモンにのっているダメージカウンターを1つ取りのぞく効果があります。しかし、この効果にとらわれすぎて、「きずぐすり」のかわりに使うことができるとかんたんに考えないほうがよさそうです。ダメージカウンター1個と引き替えに、ワザを使えるようになるまでに時間がかかってしまう可能性があるからです。自分の場の状況と相手の場の状況をよく見てつけるようにしましょう。また、デッキを組む場合には、自分が使うポケモンのワザに必要なエネルギーをよく見て、このカードを入れたほうがよいでしょう。無色ポケモンに対してはとても効果的に使うことができます。

なんでもなおし配合エネルギー

● ポケモンカード第4弾ロケット団



このカードは「無色」エネルギー1個ぶんとしてあつかう。このカードを手札から出してポケモンにつけるとき、そのポケモンの「どく・ねむり・マヒ・こんらん」状態をすべて回復させる。「無色」エネルギーは、ほかの色のエネルギーのかわりにはならない。ほかの色のエネルギーは「無色」エネルギーのかわりになる。

◆ポケモンのワザには、どく、ねむり、マヒ、こんらんという特殊状態にするワザが多くあります。特殊状態から回復させるにはトレーナーカードの「なんでもなおし」を使うのが確実です。だからといって、すべてのデッキに「なんでもなおし」を入れればよいということにはなりません。デッキによっては、特殊状態にする効果のあるワザを使わないこともあります。このようなデッキと対戦する場合、「なんでもなおし」は必要のないカードになってしまいます。特殊状態にするワザはそれなりに困ることも多いので、対策として1枚の「なんでもなおし」を入れるのであれば、かわりに「なんでもなおし」の効果があり、エネルギー1個ぶんにもなる「なんでもなおし配合エネルギー」を入れることをおすすめします。

◆この「なんでもなおし配合エネルギー」を積極的に使う方法もあります。自分の場のポケモンを特殊状態にすることをテーマにしたデッキです。このようなデッキには、「なんでもなおし」が4枚だけでは足りないことがあるので、この「なんでもなおし配合エネルギー」や「ポケモン回収」、「ポケモンいれかえ」を組み合わせて使うとよいでしょう。

レインボーエネルギー

● ポケモンカード第4弾ロケット団



場にあるかぎり、「草・炎・水・雷・超・闘・悪・鋼」の中の、どの「エネルギーカード」として使ってもよい。このカードを手札から出してポケモンにつけるとき、そのポケモンに「弱点・抵抗力」に関係なく、10ダメージ。

◆「レインボーエネルギー」はポケモンについているとき、すべての「色（タイプ）」としてあつかうことができる、とても便利なエネルギーです。でも、手札やトラッシュ、また山札にあるときは、「色（タイプ）」を持っていません。たとえば、特殊能力［あまごい］で水エネルギーとして自分の場の水ポケモンにつけることもできませんし、トレーナーカードの「カスミのなみだ」をつかって山札から持ってくることもできません。

◆「レインボーエネルギー」はとても便利なエネルギーですが、手札からポケモンにつけるときに、そのポケモンにダメージカウンターを1個のせなければなりません。このダメージは、ワザによるダメージではないので「ディフェンダー」で防ぐことはできません。また、ダメージをのせるのは手札からポケモンにつけるときだけなので、特殊能力［エナジートランス］などで別のポケモンにつけかえた場合、つけたポケモンに10ダメージをのせる必要はありません。

◆このように使い方がちょっとむずかしいカードですが、うまく使う方法もいろいろあるので、工夫してぜひ使ってみてください。

認定カード

POKÉMON ★ CARD ★ GAME

POCKET MONSTERS ★ TRADING ★ CARD ★ GAME

CertificationCARD

プロモーションカード

第1回公式トーナメント入賞賞品カード





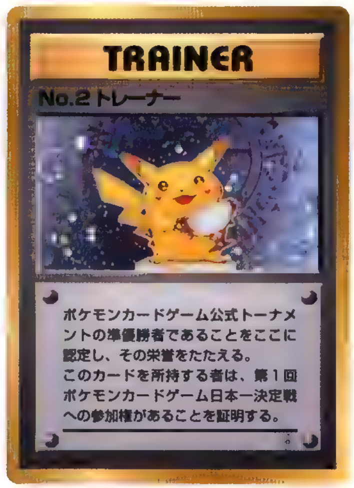


左からNo.1トレーナー、No.2トレーナー
No.3トレーナー

プロモーションカード

第2回公式トーナメント入賞賞品カード







左からNo.1トレーナー、No.2トレーナー
No.3トレーナー

プロモーションカード

カメックスメガバトル入賞賞品カード







左からNo.1トレーナー、No.2トレーナー
No.3トレーナー

プロモーションカード

トロピカルメガバトル入賞賞品カード



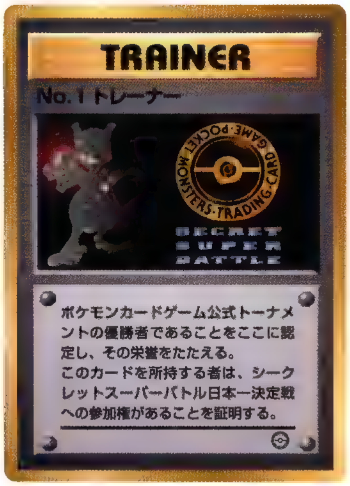


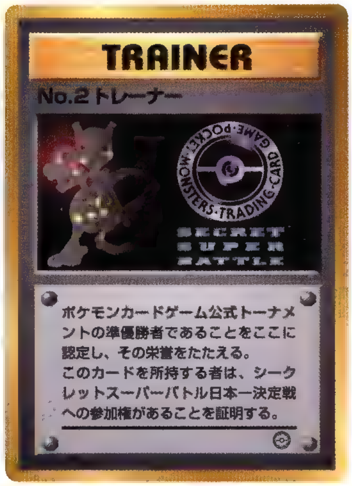


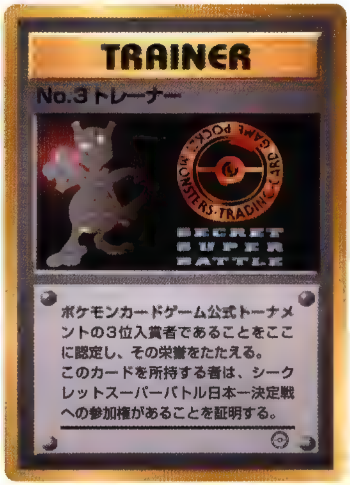
左からNo.1トレーナー、No.2トレーナー
No.3トレーナー

プロモーションカード

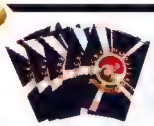
シークレットスーパーバトル入賞賞品カード







左からNo.1トレーナー、No.2トレーナー
No.3トレーナー



二重人格デッキで大コーフン！

デザイナー★ミルキィ・イソベさん

● マンキーちゃんは、どのカードのワザもいたずらなものばかり。いたずらができるということは、おりこうなんですよ。それがひとたび、エネルギーをつけると、とてつもない乱暴者にひょう変してしまう。さらにわるいオコリザルにすぐ進化して、ワザを使えばこんらんする。こんらんすると相手に70ダメージ！！ ますます大乱暴者になっちゃいます。この変わりっぷりがいさぎよいでしょう？ おまけに、手に汗にぎるコイントスの多さ！ 相手がHP120のラッキーだったら、「イマクニ?」を使って、最初からこんらんして一発で撃退させます。すごいでしょう。でも、コイントスがうまく決まらなくて自滅しちゃう、あいきょうのあるデッキなんですよ、ねっ。
その準備ができるまでは、サンドとエリカのプリンにがんばってもらいます。できるだけ最初は、エリカのプリンを出したいですね。無色2個エネルギーをつけて速攻し、バトル場でがまんしていてもらいます。エリカのプリンは、マンキーの乳母さん役なんですね。



みるきぃ いそべ

●ポケモンカード　14枚

マンキー LV.14	4枚
オコリザル LV.35	2枚
わるいオコリザル LV.23	2枚
サンド LV.15	3枚
エリカのプリン LV.13	3枚

●トレーナーカード　30枚

マサキ	4枚
エネルギー転送	4枚
プラスパワー	3枚
きずぐすり	3枚
ディフェンダー	2枚
なんでもなおし	2枚
パソコン通信	2枚
突風	2枚
ポケモンいれかえ	1枚
イマクニ?	2枚
オーキドはかせ	1枚
夜の廃品回収	1枚
ポケモン交換おじさん	1枚
ダウジングマシーン	1枚
抵抗力低下ジム	1枚

●エネルギーカード　16枚

無色2個エネルギー	3枚
闘エネルギー	13枚

デッキ拝見

プロモーションカード

ポケモンイラストレーター

小学館「イラストアーティストコンテスト」
入賞賞品カード



ポケモンカードゲームイラストコンテストにおいて、あなたのイラストは、優秀であることが認められました。そこで、あなたをポケモンカード公式認定イラストレーターと認め、その栄誉をたたえます。

過去3回行われたイラストアーティストコンテストでの入賞者にプレゼントされたカードです。まだ持っていない人は、次のコンテストめざして、今からイラストの腕をみがいておきましょう！

プロモーションカード

カードトレーナー認定証

「グランパーティ1999-2000」参加記念カード



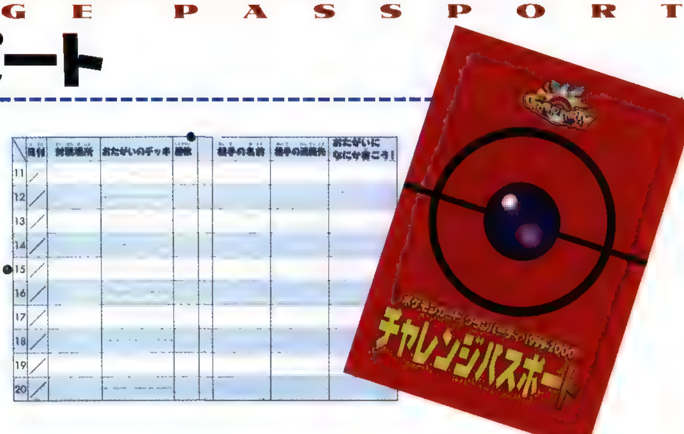
チャレンジパスポートの記録により、あなたが50人のライバルと対戦したことが証明されました。そこで、あなたをポケモンカード公式カードトレーナーとして認定します。

下のコラムを参照してください。

C H A L L E N G E P A S S P O R T

チャレンジパスポート

ファン同士の対戦の活性化を願って企画されたアイテム。対戦した相手の名前とデッキ、対戦した場所、お互いの連絡先などを書くらんが用意され、50人との対戦記録を書きこんで応募すると、特製の「カードトレーナー認定証」がもれなくプレゼントされ、さらに抽選で2000年1月に開催されたチャンピオンロード2000への出場権が与えられた。2000年は「チャレンジパスポート★ネオ」が発行される。



ポケモンカード　グランパーティ1999－2000　チャレンジパスポート▶

A CHAMPIONSHIP TROPHY & MEDAL

優勝トロフィー&メダル

公式トーナメントでいくつもの対戦に勝ち進み、日本一決定戦で優勝を手にする。それはポケモンカードファンの最高の名誉だ。この栄光を最大限にたたえるべく、贈られる賞品も実に豪華。過去3回におよぶ日本一決定戦優勝者に与えられたトロフィーとメダルがこれだ。



リザードントロフィー

公式トーナメント「リザードンメガバトル」
ジュニアリーグ・シニアリーグ優勝者へ贈呈

高さ／440mm　幅／350mm
奥行き／290mm　重量／5kg
材質／ラテックス



カメックストロフィー

公式トーナメント「カメックスメガバトル」
ジュニアリーグ・シニアリーグ優勝者へ贈呈

高さ／350mm　幅／250mm
奥行き／250mm　重量／8kg
材質／プラキャスト



ナッシーメダル

チャレンジロード'99「トロピカルメガバトル」
優勝～3位入賞者へ贈呈

直径／8cm　厚さ／7mm
重量／金208g　銀210g　銅212g
材質／真鍮、表面メッキ加工



ミュウツーメダル

チャレンジロード'99「シークレットスーパーバトル」
優勝～3位入賞者へ贈呈

直径／8cm　厚さ／7mm
重量／金・銀・銅216g
材質／真鍮、表面メッキ加工

P O K E M O N C O I N

ポケモンコイン

「表が出るか、裏が出るか」。ポケモンコインを投げる瞬間は、対戦の中でも最もスリリングなひとときだ。
このコイン判定が対戦の勝ち負けを決めることもあって、「自分は自分のコインだけを使う」というふうに、コインにこだわりを持つファンも多い。キミは、どれを使ってる？



ラッキー
★
「第1弾スターターパック」



ラッキー（ゴールド）
★
公式トーナメントほか
イベント参加者にプレゼント



イワーク
★
「ニビシティジム タケシ」



スターミー
★
「ハナダシティジム カスミ」



ライチュウ
★
「クチバシティジム マチス」



クサイハナ
★
「タマムシシティジム エリカ」



ユンゲラー
★
「ヤマブキシティジム ナツメ」



ウィンディ
★
「グレンタウンジム カツラ」



ナッシー
★
「チャレンジロード'99」
参加者プレゼント



ミュウツー
★
「チャレンジロード'99」
参加者プレゼント



ドードー
★
「チャレンジロード'99」
参加者プレゼント



イマクニ?のドードー
★
「ゲットGETポイントシステム」
プレゼント



ラッキー（ピンク）
★
「イントロパック」



ラッキー（あか）
★
「クイックスターターギフトパック」



ラッキー（みどり）
★
「クイックスターターギフトパック」

公式ルール

POKÉMON★CARD★GAME

ポケットモンスターカードゲーム公式ルール★2000.02.14版

OFFICIAL RULE

CONTENTS★目次

A はじめに 307
1 ルールとカード 307
●プレイルールとカードの記述 307
●プレイルールとレギュレーション 307
●ポケモンカード 307

B プレイルール 308
1 対戦の前に 308
●デッキ 308
●同じ名前のカード 308

2 対戦スタート 308
●あいさつをする 308
●デッキを切る 308
●カードを7枚取る 308
●手札と山札 308
●ポケモンを場に出す 308
●サイドカードをセットする 308
●先攻後攻を決める 308
●場に出ているポケモンを表にする 308

3 対戦の流れ 309
●自分の番と相手の番 309

4 自分の番でおこなうこと 309
●カードを1枚引く 309
●バトル場にいるポケモンのワザを使う 309
●手札からポケモンを場に出す 309
●場にいるポケモンを進化させる 309
●場にいるポケモンにエネルギーカードをつける 310
●トレーナーカードを使う 310
●バトル場にいる対戦ポケモンをにがす 310
●ポケモンの特殊能力を使う 311

5 勝ち負けが決まるとき 311
●サイドカードを取り終えた 311
●バトル場に出せるポケモンがいない 311
●あなたの番の最初に、山札にカードがない 311

6 対戦の後で 311
●あいさつをする 311
●自分のカードをもとのデッキにもどす 311

C プレイルール詳細 312
1 対戦の舞台 312
●山札 312
●手札 312
●トラッシュ 312
●サイドカード 312
●場 312
●バトル場 313
●ベンチ 313

2 ポケモンカードの種類 313
●ポケモンのカード 313
● ポケモンの色（タイプ） 313
A.ベイビィポケモンカード 314
B.たねポケモンカード 315
C.進化カード 316
D.トレーナーカード 317
E.エネルギーカード 318
●基本エネルギーカード 318
●特殊エネルギーカード 318

3 ポケモンとポケモンのカード 319
●ベイビィポケモン 319
●たねポケモン 319
●進化ポケモン 319

4 エネルギーとエネルギーカード 319

5 コイントス 319

6 HPとダメージ 319
●HP 319
●ダメージ 319
●ダメージを与えたポケモン 319
●ダメージカウンター 319
●ダメージカウンターの移動 320
●ダメージの回復 320

7 ポケモンのワザ 320
●ワザに必要なエネルギー 320
●ワザの名前 320
●ワザのダメージの目安 320
●ワザの説明 320
●効果 321

8 ワザによるダメージと効果 321

9 ワザによるダメージ計算の順番 321

10 ポケモンの特殊状態 322
●特殊状態 322
●特殊状態のそれぞれ 322
1. どく状態 322
2. ねむり状態 322
3. マヒ状態 322
4. こんらん状態 322
●特殊状態の重複 322
●特殊状態と「持続する効果」の重複 322

11 特殊状態以外の「持続する効果」 322
●「持続する効果」 322
●「持続する効果」の重複 323

●「持続する効果」と特殊状態の重複	323
12 ワザの失敗	323
13 マーカーとカウンター	323
14 ポケモンの特殊能力	323
15 ポケモンチェック	323
●ポケモンチェック	323
●ポケモンチェックでおこなうことの順番	323
1.「ポケモンチェックで○○する」と指示されたことをおこなう	323
2.「どく」のダメージを与える	323
3.「ねむり」からさめるかどうかをチェックする	323
4.「マヒ」がなおるかどうかをチェックする	323
16 ポケモンの「きぜつ」	323
17 サドン・デス	324
●「サドン・デス」とは	324
●「サドン・デス」が起こる場合	324
●「サドン・デス」の手順	324
18 ポケモンの進化	324
19 ポケモンの退化	324
20 ポケモンの変身	324
21 ポケモンの入れ替え	325
22 バトル場をはなれられないポケモン	325
23 同じタイミングで起こったことの順番	325
24 ポケモンカード★ネオ	325
●ベイビィポケモン	325
●ベイビィポケモンから進化したたねポケモン	325
ルールさくいん	326

「ポケットモンスターカードゲーム公式ルール 2000.02.14版」は、スターターパックに付属している「遊びかた説明書」のプレイルールをさらにくわしくした内容となっています。このルールは、ポケモンカードを深く遊びたい人向けに、また「遊びかた説明書」の内容だけではわからないことがあった場合に、その問題を解決できるように用意しました。

A はじめに

1 ルールとカード

プレイルールとカードの記述

◆ポケモンカードゲームでは、カードの中に記述されている内容が、プレイルールとむじゅんしていることがあります。そのときには、ルールよりもカードの中に記述されている内容を優先します。

プレイルールとレギュレーション

◆ポケモンカードの公式イベントでは、イベントを盛り上げるためにプレイルールを修正することがあります。イベント用に修正したルールをレギュレーションと呼びます。

- イベントレギュレーションの例
  - サイドカードを4枚でプレイすることがあります。
  - デッキに入れることのできるカードが制限されることがあります

ポケモンカード

◆ポケモンカードゲームで使うカードは、大きく3種類に分類できます。

ポケモンのカード

- ポケモンの描かれた、ゲームの基本になるカードです。
- ポケモンのカードには、ベイビィポケモンカード、たねポケモンカード、進化カードがあります。

トレーナーカード

- ポケモンの対戦をサポートするカードです。

エネルギーカード

- ポケモンがワザを使うために必要となるカードです。
- エネルギーカードには、基本エネルギーカードと特殊エネルギーカードがあります。

B　プレイルール

1　対戦の前に

デッキ

◆あなたが対戦に使うカード一組を「デッキ」と呼びます。デッキは、あなたが持っているポケモンカードの中からすきなカードを集めてつくります。
デッキにふくまれるカードはぴったり60枚です。それより少なくても、多くてもいけません。

◆デッキには、かならずベイビィポケモンカードまたはたねポケモンカードが、ふくまれていなければいけません。

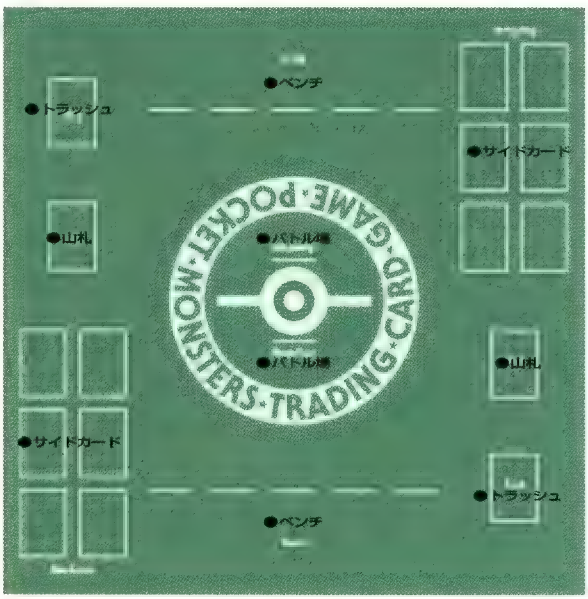
同じ名前のカード

◆一つのデッキの中に、同じ名前のカードは4枚まで入れることができます。ただし、基本エネルギーカードだけは、デッキにすきなだけ入れてかまいません。

◆カードに書かれたポケモンの名前がちがっていたら、それは別のカードとしてあつかいます。

- 「なみのりピカチュウ」などのように、ポケモン自体の名前の前や後に「なみのり」のような別の言葉がついていたら、それはふつうの「ピカチュウ」とは別の名前のカードになります。ですから、一つのデッキに「なみのりピカチュウ」を4枚、ふつうの「ピカチュウ」を4枚、入れることができます。
- レベルやヒットポイント（HP）、また、ワザの内容などがちがっていても、ポケモンの名前が同じなら、同じ名前のカードとしてあつかいます。

2　対戦スタート



⬆場のなまえ

あいさつをする

◆対戦を始める前に、相手プレイヤーとあくしゅをして「よろしくお願いします」と言います。

デッキを切る

◆おたがいのプレイヤーは、自分のデッキを手に取り、すきなだけ切ります（シャッフルします）。

◆続いて、それぞれ相手のデッキを手に取り、すきなだけ切ります。このとき、相手のカードの表側（デッキの内容）を見てはいけません。

◆切り終えたら、相手のデッキを相手に返します。

◆相手から返してもらったデッキの内容を見たり、カードの順番を変えてはいけません。

◆相手から返してもらったデッキをそのまま置いて、それを自分の山札とします。

カードを7枚取る

◆おたがいのプレイヤーは、それぞれ自分の山札の一番上からカードを7枚取り、手札とします。

- 手札を相手に見せる必要はありません。

◆手札の中にベイビィポケモンカードやたねポケモンカードが1枚もなかった場合、それらがないことを相手プレイヤーが確認できるように手札を見せ、切り直し（手札をデッキにもどし、前述の「デッキを切る」からやり直すこと）をします。切り直しは、ベイビィポケモンカードやたねポケモンカードがなかったプレイヤーだけがおこないます。切り直しになったら、相手プレイヤーは、山札からカードを最大2枚引いて、手札に加えることができます。（後述の「サイドカードをセットする」の後でおこないます）

- この場合、かならずしも2枚引く必要はありません。1枚だけ引いたり、まったく引かなくてもかまいません。
- 両方のプレイヤーとも、ベイビィポケモンカードやたねポケモンカードがなかった場合は、どちらのプレイヤーもこの「カードを2枚引く」ことはしません。

◆切り直しをしてもベイビィポケモンカードやたねポケモンカードがなかったなら、もう一度切り直しをします。このときも、相手プレイヤーは、山札からカードを最大2枚引いて、手札に加えることができます。

◆切り直しは、手札にベイビィポケモンカードまたは、たねポケモンカードが来るまで、くりかえします。

手札と山札

◆手札の内容を相手プレイヤーに見せる必要はありません。また、相手プレイヤーの手札の内容を見てはいけません。

◆対戦が終わるまでは、自分や相手プレイヤーの山札の内容を見たり、順番を変えたり、切ったりしてはいけません。

ポケモンを場に出す

◆おたがいのプレイヤーは、手札の中からベイビィポケモンカードまたは、たねポケモンカードを1枚選んで、自分のバトル場に裏にして出します。

◆手札にさらにベイビィポケモンカードまたは、たねポケモンカードがあるときは、最大5枚まで、裏にしてベンチに出すことができます。

- この場合、かならずしもベンチに出す必要はありません。

サイドカードをセットする

◆おたがいのプレイヤーは、山札の一番上からカードを裏にしたまま6枚取り、裏にしたまま自分の横に置き、サイドカードにします。

◆対戦が終わるまでは、自分や相手プレイヤーのサイドカードの内容を見たり、表にしてはいけません。

先攻後攻を決める

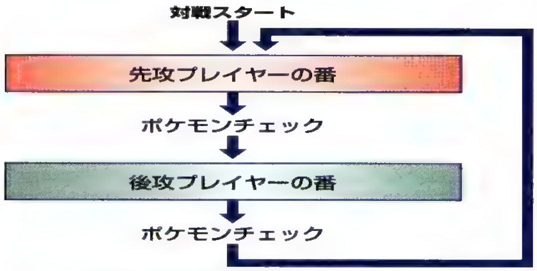
◆ジャンケンをして、勝った人が先攻、負けた人が後攻になります。

場に出ているポケモンを表にする

◆おたがいのプレイヤーは、それぞれのバトル場に出ているポケモンを、同時に表にします。

◆次に、ベンチにもポケモンを出しているプレイヤーは、そのポケモンも表にします。

3　対戦の流れ



勝敗が決定するまで、先攻・後攻それぞれの番を交互にくり返していきます。

●自分の番と相手の番

◆場に出ているポケモンがすべて表になった時点で、先攻プレイヤーの番が始まります。

◆先攻プレイヤーの番が終わったら、ポケモンチェックをおこない、後攻プレイヤーの番になります

◆後攻プレイヤーの番が終わったら、そこでもポケモンチェックをおこない、再び先攻プレイヤーの番になります。

◆勝敗が決定するまで、そうやって2人の番を交互にくりかえしていきます。

4.自分の番でおこなうこと

●カードを1枚引く

◆自分の番が来たら、まず、自分の山札の一番上からカードを1枚引いて、手札に加えます。

◆たとえカードを引きたくなくても、自分の番になったらかならず1枚引かなければなりません。

◆カードを1枚引くまでは、何もできません。カードを引く前にトレーナーカードを使ったり、エネルギーカードをつけたりしてはいけません。

◆カードを引かなければならないのに、山札にカードが1枚もなかったら、その時点で対戦は終了となり、カードを引けなかったプレイヤーの負けになります。

●バトル場にいるポケモンのワザを使う

◆自分の番ごとに一度だけ、あなたの対戦ポケモン（バトル場にいるポケモン）は、ワザを使うことができます。あなたの対戦ポケモンがワザを使って、それによって起こることがらがすべてすんだら、あなたの番は自動的に終わりになります。
　●ポケモンのワザを使うこと以外にしたいことがあるのなら、ワザを使う前にしなければなりません。

◆ポケモンのワザを使うときには、以下の順番でおこないます。

1●ワザを使うことができなくなる効果を受けているかどうか、チェックします。そのような効果を受けているポケモンは、ワザを使うことができません。

2●ワザに必要なエネルギーがそのポケモンについているかどうか、チェックします。
　●ワザに必要なエネルギーがついていないとき、そのワザを使うことはできません。
　●そのポケモンについているエネルギーが、ワザに必要なエネルギーよりも多くても、ワザは使うことができます。
　●ワザを使っても、ワザに必要なエネルギーは、そのポケモンについたままです。特に指示されないかぎり、エネルギーカードをトラッシュしてはいけません。

3●使うワザの名前を相手プレイヤーに伝えることで、ワザの使用を宣言します。
　●「ねむり」や「マヒ」状態になっていたり、ワザを使えなくさせる「持続する効果」を受けているポケモンは、ワザの使用を宣言できません。

4●ワザを使うポケモンが、ワザを失敗させたりワザの内容を変えてしまう効果を受けている場合は、それによってワザが失敗したりワザの内容が変わってしまうかどうかをチェックします。

5●ワザを使うポケモンがこんらん状態なら、以下のように、ワザがこんらんするかどうかをチェックします。
　●ワザを使うポケモン側のプレイヤーは、コインを1枚投げます。「うら」が出たら、ワザがこんらんします。ワザがこんらんすると、もとのワザの内容に関わらず、ワザを使ったポケモン自身が20ダメージを受けます。

6●ワザの説明にしたがって、その内容を処理します。
　●ワザの説明がない場合は、ワザのところに書かれている数字ぶんのダメージを、相手の対戦ポケモンに与えます。
　●ワザの説明がある場合は、そこに書かれている順番にしたがって、その内容を処理します。
　●ワザが、ダメージとそれ以外の効果の両方をもたらすときは、まず、ダメージの処理をおこない、次に「それ以外の効果」を処理してください。
　●ワザの説明にしたがって内容を処理していくとき、途中で処理の対象となるポケモンなどがいなくなってしまっていることがあります。処理の対象がなくなってしまっている場合、その内容は無視して、次の内容の処理をおこなってください。それ以降の内容を無視してはいけません。

◆ワザを使っている最中に、他のことをしてはいけません。
　●ワザを使っている最中に、トレーナーカードを使ったり、特殊能力の使用を宣言してはいけません。

◆特に指示されていないかぎり、ポケモンがワザを使っても、そのポケモンについているエネルギーをトラッシュしてはいけません。

◆ワザを使わないで自分の番を終わらせてもかまいません。そのときには、ワザを使わないで自分の番を終わることを相手プレイヤーに伝えます。ワザを使うかどうかは、プレイヤーの判断で決めることができます。

◆バトル場にいる対戦ポケモン以外は、ワザを使うことができません。したがって、ベンチにいる控えポケモンはワザを使うことができません。

●手札からポケモンを場に出す

◆手札にベイビィポケモンカードまたは、たねポケモンカードがあれば、そのカードを自分のベンチに出すことができます。

◆ポケモンを場に出すときには、以下の順番でおこないます。

1●手札からベイビィポケモンカードまたは、たねポケモンカードを1枚選び、ベンチの空いている場所に出します。

2●そのカードをベンチに出したことによって引き起こされる特殊なことがらがあれば、それにしたがいます。
　●特に指示されないかぎり、ここでおこなうことは何もありません。

◆自分のベンチに出しておけるポケモンの数は5匹までです。

◆1回の自分の番でベンチに出せるポケモンの数に制限はありません。自分のベンチに出ているポケモンの数が5匹をこえないかぎり、何枚出してもかまいません。

◆ポケモンを場に出したら、それによって起こることをすべてすませてからでないと、他のことはできません。
　●ポケモンを場に出したことで引き起こされたことがらを処理している最中に、トレーナーカードを使ったり、特殊能力の使用を宣言してはいけません。

◆手札にベイビィポケモンカードやたねポケモンカードがあっても、かならずしもベンチに出す必要はありません。ポケモンをベンチに出すか出さないかは、プレイヤーの判断で決めることができます。

◆ベイビィポケモンカードやたねポケモンカードを手札から直接バトル場に出すことはできません。ポケモンを出せる場所は、空いているベンチだけです。
　●対戦スタートのときにかぎり、手札からバトル場に直接ポケモンを出します。

●場にいるポケモンを進化させる

◆手札に「○○○○から進化」と記述されている進化カードがあり、その「○○○○」という名前のポケモンが自分の場にいるとき、そのポケモンを進化させることができます。

- たとえば、手札に「ライチュウ〈ピカチュウから進化〉」という進化カードがあるとします。自分の場に「ピカチュウ」というポケモンがいれば、それを「ライチュウ」に進化させることができます。

◆また、場に「○○○○に進化」と記述されている「ベイビィポケモン」がいて、手札に「○○○○」という名前のたねポケモンカードがあるとき、その「ベイビィポケモン」を進化させることができます。
- たとえば、自分の場に「ピチュー〈ピカチュウに進化〉」という「ベイビィポケモン」がいて、手札に「ピカチュウ」というたねポケモンカードがあれば、「ピチュー」を進化させることができます。

◆ポケモンを進化させるときには、以下の順番でおこないます。
1●進化するポケモンを相手プレイヤーに示し、それを進化させるカードを手札から出して相手プレイヤーに見せます。
2●進化するポケモンの上に進化させるカードを置きます。これでそのポケモンが進化したことになります。
- ここで、進化前のポケモンのカードに書かれている内容のすべては無効となり、進化カードに書かれている内容が、そのポケモンを表す内容となります。
- 進化したポケモンの下にある進化前のカードをトラッシュしてはいけません。

3●進化したポケモンを、「どく」「ねむり」「マヒ」「こんらん」状態や、その他の「持続する効果」から回復させます。
- たとえば、マヒ状態のポケモンが進化したとき、そのポケモンからマヒ状態は消えてなくなります。
- たとえば「サンド」のワザ「すなかけ」の効果を受けているポケモンが進化したとき、そのポケモンから「すなかけ」の効果は消えてなくなります。

4●進化したポケモンから、マーカーやカウンター（ダメージカウンター以外）を、すべて取りのぞきます。
5●進化によって引き起こされる特殊なことがらがあれば、それにしたがいます。
- 特に指示されないかぎり、ここでおこなうことは何もありません。

◆進化させることのできるポケモンは、「その番の最初から場に出ていた」ポケモンにかぎられます。
- 今の自分の番の中で場に出したポケモンを進化させることはできません。それらのポケモンは「その番の最初」には、場にいなかったからです。

◆おたがいのプレイヤーの最初の番には、ポケモンを進化させることはできません。
◆進化したポケモンは、進化前のポケモンとは、別のポケモンとしてあつかわれます。
- 進化したポケモンが、進化前に持っていたワザや特殊能力を使うことはできません。

◆今の自分の番の中で進化させたポケモンを、同じ番の中でもう一度進化させることはできません。
- 進化させたポケモンは進化前のポケモンとは別のポケモンとしてあつかわれるため、「その番の最初」には場にいなかったことになるからです。

◆ポケモンが進化したとき、進化前についていたエネルギーカードや、ポケモンにつけて使うタイプのトレーナーカードは、そのまま受け継ぎます。
◆ポケモンが進化したとき、進化前からのっていたダメージカウンターは、そのまま受け継ぎます。
◆1回の自分の番の中で、複数のポケモンを進化させてもかまいません。
- 1回の自分の番の中で、1匹しか進化させられないのではありません。

◆ポケモンを進化させている最中は、それによって起こることをすべてすませてからでないと、他のことはできません。
- 進化させている最中に、トレーナーカードを使ったり、特殊能力の使用を宣言してはいけません。

◆手札に進化カードがあっても、かならずしもポケモンを進化させる必要はありません。進化させるかどうかは、プレイヤーの判断で決めることができます。
◆特に指示されないかぎり、進化したポケモンを進化前のポケモンにもどすことはできません。
◆「どく」「ねむり」「マヒ」「こんらん」状態のポケモンを進化させてもかまいません。
◆進化した後のポケモンは「進化ポケモン」と呼ばれます。

場にいるポケモンにエネルギーカードをつける

◆手札にエネルギーカードがあれば、1枚を選んで、自分の場にいるポケモンの1匹につけることができます。
◆ポケモンにエネルギーカードをつけるときには、以下の順番でおこないます。
1●手札からエネルギーカードを1枚選び、自分の場にいるポケモンの1匹につけます。
2●そのエネルギーカードをつけたことによって引き起こされる特殊なことがらがあれば、それにしたがいます。
- たとえば、ポケモンに「レインボーエネルギー〈ロケット団〉」をつけたときは、そのポケモンに10ダメージを与えます。

◆ポケモンにつけることのできるエネルギーカードの数は、1回の自分の番ごとに1枚だけです。
◆ポケモンにエネルギーカードをつけたら、それによって起こることをすべてすませてからでないと、他のことはできません。
- エネルギーカードをつけたことで引き起こされたことがらを処理している最中に、トレーナーカードを使ったり、特殊能力の使用を宣言してはいけません。

◆手札にエネルギーカードがあっても、かならずしもポケモンにつける必要はありません。エネルギーカードをつけるかどうかは、プレイヤーの判断で決めることができます。
◆相手の場にいるポケモンに、自分のエネルギーカードをつけることはできません。
◆特に指示されないかぎり、1度つけたエネルギーカードをはがすことはできません。

トレーナーカードを使う

◆手札にトレーナーカードがあれば、それを使うことができます。
◆特に記述されていないかぎり、トレーナーカードは「使いすて」です。使ったトレーナーカードは、トラッシュします。
◆トレーナーカードを使う前に、そのカードに書かれている内容をチェックしてください。トレーナーカードの中には、使うための条件が設定されているものがあります。使うための条件を満たすことができないとき、そのトレーナーカードを使うことはできません。
- たとえば「パソコン通信」には、手札からカードを2枚トラッシュしなければならないという条件が記述されています。2枚トラッシュできないときには、「パソコン通信」を使うことはできません。

  「パソコン通信」の説明：手札からカードを2枚選んでトラッシュしなければ、このカードは使えない。あなたの山札からカードを1枚選び出し、手札に加える。その後、その山札をよく切る。：最新の説明

◆トレーナーカードを使うときには、以下の順番でおこないます。
1●そのカードを手札から出して、相手プレイヤーに見えるようにします。
2●そのカードの名前を相手プレイヤーに伝えます。
3●そのカードを使うための条件にしたがいます。
4●そのカードの残りの説明にしたがいます。複数のことがらが説明されているときは、書いてある順番でおこないます。

◆トレーナーカードは、1回の自分の番で何枚でも使うことができます。
◆そのトレーナーカードによって起こることをすべてすませてからでないと、他のことはできません。
- 1枚のトレーナーカードを使っている最中に、別のトレーナーカードを使ったり、ポケモンの特殊能力の使用を宣言してはいけません。

◆手札にトレーナーカードがあっても、かならずしも使う必要はありません。トレーナーカードを使うかどうかは、プレイヤーの判断で決めることができます。

バトル場にいる対戦ポケモンをにがす

◆自分のバトル場にいるポケモン（対戦ポケモン）を、自分のベンチにいるポケモン（控えポケモン）と入れ替えることができます。この入れ替えを「にげる」と呼びます。
◆「にげる」をおこなうときには、以下の順番でおこないます。
1●対戦ポケモンが「にげる」ことを宣言します。
2●「にげる」をおこなうポケモンのカードに記述されている「にげるときにトラッシュするエネルギーの数」ぶんのエネルギーを、そのポケモンについているエネルギーカードの中から選んで、トラッシュします。トラッシュできないときは、「にげる」を宣言することはできません。

- トラッシュするエネルギーは、どの色（タイプ）のエネルギーでもかまいません。

3 •「にげる」をおこなうポケモンがこんらん状態なら、それによって「にげる」が失敗するかどうかを以下のようにチェックします。
- 「にげる」を宣言したポケモン側のプレイヤーは、コインを1枚投げます。「うら」なら、「にげる」は失敗です。
- 「にげる」が失敗したからといって、トラッシュしたエネルギーカードを取り戻すことはできません。

4 •自分の控えポケモンを1匹選び、対戦ポケモンと入れ替えます。ポケモンを移動させるときは、そのポケモンについているすべてのカード（エネルギーカードや、ポケモンにつけて使うタイプのトレーナーカード）や、のっているマーカーやカウンターを、すべていっしょに移動させてください。
- 「にげる」が失敗したとき、この入れ替えをおこなってはいけません。

◆自分のベンチに控えポケモンがいないときには、「にげる」を宣言することはできません。

◆バトル場にいるポケモンがねむり状態またはマヒ状態のとき、そのポケモンは「にげる」を宣言することができません。

◆「にげる」の宣言は、1回の自分の番の中で、何度でもすることができます。
- たとえば対戦ポケモンのどく状態を直すために、最初の「にげる」で控えポケモンと入れ替え、続いて2度目の「にげる」で両者を元の場所に戻す、といったことができます。一度ベンチに戻ったことで、バトル場の対戦ポケモンからはどく状態が消えています。
- 1匹のポケモンが何回「にげる」を宣言してもかまいません。

◆一度「にげる」に失敗したこんらん状態のポケモンは、今の自分の番では、もう「にげる」を宣言することができません。
- 次の自分の番になれば、再び「にげる」を宣言することができます。

◆ベンチが控えポケモンでいっぱいになっているときでも、バトル場にいるポケモンは「にげる」を宣言することができます。

◆ベンチに戻ったら、そのポケモンの「どく」「ねむり」「マヒ」「こんらん」状態や、「持続する効果」は、すべて消えてなくなります。

◆「にげる」を宣言したら、それによって起こることをすべてすませてからでないと、他のことはできません。
- 「にげる」の最中に、トレーナーカードを使ったり、特殊能力の使用を宣言してはいけません。

ポケモンの特殊能力を使う

◆自分の場にいるポケモンが持っている特殊能力のうちで、そのとき使うことのできるものの使用を宣言することができます。
- 特殊能力の中には、決められたときにしか使用を宣言できないものもあります。
- 決められたときに自動的にはたらくため、使用を宣言しない特殊能力もあります。
- 常にはたらいているため、使用を宣言しない特殊能力もあります。

◆特殊能力を使うときには、以下の順番でおこないます。

1 •特殊能力を使うポケモンを相手プレイヤーに示し、特殊能力の名前を相手プレイヤーに伝えることで、特殊能力の使用を宣言します。

2 •使用を宣言した特殊能力に、使うための条件が設定されていたら、それにしたがいます。
- 条件にしたがうことができないとき、その特殊能力を使うことはできません。

3 •使用を宣言した特殊能力の説明にしたがって、その内容を処理します。

◆特に指示されていないかぎり、ベンチにいるポケモンも特殊能力を使うことができます。

◆特に指示されていないかぎり、エネルギーカードをつけていなくても、ポケモンは特殊能力を使うことができます。

◆特に指示されていないかぎり、特殊能力はいつでも、何度でも使用を宣言することができます。

◆特に指示されていないかぎり、1回の自分の番の中で、複数のポケモンが特殊能力の使用を宣言してもかまいません。

◆特殊能力の使用を宣言したら、それによって起こることをすべてすませてからでないと、他のことはできません。
- 特殊能力を使っている最中に、トレーナーカードを使ったり、別の特殊能力の使用（また、この特殊能力を重ねて使うこと）を宣言してはいけません。

◆自分の場に特殊能力を持ったポケモンがいても、かならずしも特殊能力の使用を宣言する必要はありません。特殊能力の使用を宣言するかどうかは、プレイヤーの判断で決めることができます。

5 勝ち負けが決まるとき

以下のいずれかが起こったとき、対戦は終了し、勝ち負けが決まります。

● サイドカードを取り終えた

◆相手側のポケモンが「きぜつ」して、あなたのサイドカードのすべてを取り終えたら、そこであなたの勝ちになり、対戦は終了します。
- 対戦スタートのときのサイドカードは6枚なので、相手のポケモンを合計6匹「きぜつ」させれば、あなたの勝ちになるわけです。

◆両方のプレイヤーが同時に全てのサイドカードを取り終えたとき、対戦は「サドン・デス」に移ります。

➡「サドン・デス」の項を参照：P.323

● バトル場に出せるポケモンがいない

◆「きぜつ」などで、あなたの対戦ポケモンがいなくなったら、ベンチから、代わりの対戦ポケモンをすぐに出さなければなりません。ベンチにポケモンが1匹もいないなどの理由で代わりの対戦ポケモンが出せないとき、そこであなたの負けとなり、対戦は終了します。
- このとき、あなたの手札に「たねポケモン」のカードがあったとしても、バトル場にすぐに出せるわけではないので、負けになります。

◆ 両方のプレイヤーの対戦ポケモンがいなくなって、両方のプレイヤーともにかわりの控えポケモンが出せないとき、対戦は「サドン・デス」に移ります。

● あなたの番の最初に、山札にカードがない

◆あなたの番の最初でカードを引くときに、山札にカードが1枚もなかったら、その時点であなたの負けとなり、対戦は終了します。
- 最後の1枚を引いて山札がなくなった段階では、まだ負けではありません。
- トレーナーカードやポケモンのワザなどの効果でカードを引くときには、山札にカードがなかったり、カードが足りなくても、負けにはなりません。カードが足りないときは、引けるだけのカードを引いてください。

あなたがサイドカードをすべて取った	相手がサイドカードをすべて取った	あなたの対戦ポケモンが出せない	相手の対戦ポケモンが出せない	結果
●		●		サドン・デス
	●		●	サドン・デス
●	●	●	●	サドン・デス
●	●		●	あなたの勝ち
●		●	●	あなたの勝ち
●			●	あなたの勝ち
●	●	●		あなたの負け
	●	●	●	あなたの負け
	●	●		あなたの負け

6 対戦の後で

● あいさつをする

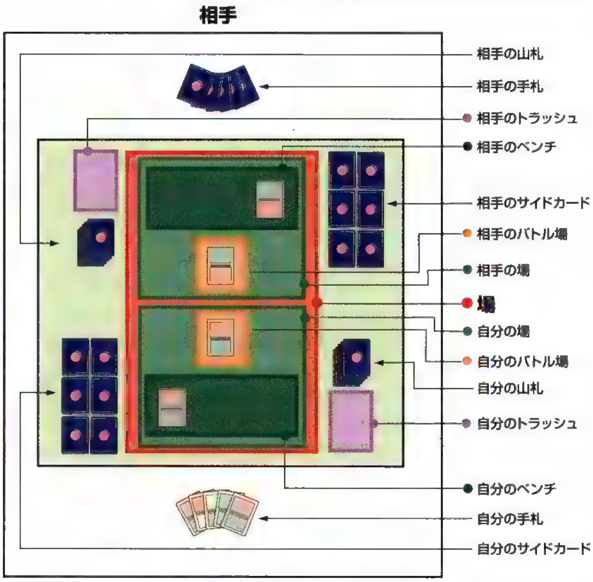
◆対戦が終わったら、相手プレイヤーとあくしゅをして「ありがとうございました」と言います。

● 自分のカードをもとのデッキにもどす

◆両方のプレイヤーは、それぞれ自分の山札、トラッシュ、サイドカード、場にあるカード、手札のすべてをまとめて、デッキの状態に戻します。
- このときにまちがって相手プレイヤーのカードを自分のデッキに入れてしまわないよう、注意しましょう。

C　プレイルール詳細

1　対戦の舞台



自分

↑セッティング図

山札

◆自分がこれから引くカードの束を山札と呼びます。
◆山札は、カードの裏側が上を向いているようにして置きます。
◆あなたの山札を「自分の山札」、相手プレイヤーの山札を「相手の山札」と呼びます。
◆「カードを引く」と指定されたときには、山札の一番上のカードを取って、手札に加えます。
- 特に指示されないかぎり、引いたカードを相手プレイヤーに見せる必要はありません。
- どんなときでも、あなたが相手の山札からカードを引くことはありません。あなたがカードを引くのは、かならず自分の山札からです。

◆どちらのプレイヤーも、おたがいの山札に何枚のカードがあるのかを、対戦中いつでも確認することができます。その場合は、カードの内容を見ないようにして、枚数を数えてください。
◆特に指示されないかぎり、自分や相手の山札の内容を見てはいけません。
◆特に指示されないかぎり、自分や相手の山札を切ったり、カードの順番を変えたりしてはいけません。
◆自分の番の最初でカードを引くときに、山札にカードが1枚もなかったら、その時点でそのプレイヤーの負けとなり、対戦は終了します。
◆最後の1枚を引いて山札がなくなった段階では、まだ負けではありません。
◆トレーナーカードやポケモンのワザなどの効果でカードを引くとき、山札にカードがなかったりカードが足りなくても、負けにはなりません。カードが足りないときは、引けるだけのカードを引いてください。
◆カードに書かれている内容によって、場に出ているカードや手札を山札にもどすように指示されたとき、カードは、かならず「持ち主の山札」にもどします。
- あなたのカードを相手の山札に置いたり、相手プレイヤーのカードをあなたの山札に置いたりすることはありません。

手札

◆「対戦のスタート」で山札から引いたカードからはじまり、あなたが手に持っているべきカードです。
◆あなたの手札を「自分の手札」、相手プレイヤーの手札を「相手の手札」と呼びます。
◆対戦中、手札の枚数は変わっていきます。手札の枚数には制限はありません。0枚になっても、50枚になってもかまいません。
◆相手プレイヤーは、あなたが今何枚の手札を持っているのかを、いつでも知ることができます。相手プレイヤーに聞かれたら、あなたは手札の枚数を答えなくてはいけません。
◆特に指示されないかぎり、手札として持っているカードを直接トラッシュしてはいけません。
◆特に指示されないかぎり、相手プレイヤーの手札の内容を見てはいけません。

トラッシュ

◆使い終わったカードを置いておく場所です。
◆あなたのトラッシュを「自分のトラッシュ」、相手プレイヤーのトラッシュを「相手のトラッシュ」と呼びます。
◆カードをその持ち主のトラッシュに置くことを、「トラッシュする」と呼びます。
◆カードをトラッシュするときには、どんなときでも、持ち主のトラッシュに置きます。
- あなたのカードを、相手のトラッシュに置くことはありません。相手プレイヤーのカードを、あなたのトラッシュに置くこともありません。

◆カードをトラッシュするときには、かならず表を上にして置きます。
◆どちらのプレイヤーも、対戦中いつでも自分や相手のトラッシュの内容を見て、どんなカードが置かれているのかを知ることができます。
◆特に指示されないかぎり、山札がなくなったからといって、トラッシュにあるカードを切って山札にしてはいけません。
◆トラッシュにあるカードには、順番はありません。ですから、トラッシュにあるカードの順番を変えてしまったり、変えられてしまっても、対戦に支障はありません。

サイドカード

◆相手のポケモンが何匹「きぜつ」したか、数えるためのカードです。
- カードに書かれている内容によって、相手のポケモンの「きぜつ」に関わらずサイドカードを取ったり、サイドカードを増やしたりすることもあるかも知れません。ですから、サイドカードの数がそのまま相手ポケモンの「きぜつ」の数と合っているとはかぎりません。

◆あなたのサイドカードを「自分のサイドカード」、相手プレイヤーのサイドカードを「相手のサイドカード」と呼びます。
◆対戦のスタート時点のサイドカードは6枚です。
- ◆「サドン・デス」のスタート時点のサイドカードは1枚です。

◆サイドカードは、カードの裏側が上になるようにして置きます。
◆相手のポケモン（持ち主が相手プレイヤーのポケモン）が1匹「きぜつ」するごとに、サイドカードの中から、表を見ないで1枚を選び、取って手札に加えます。
- このとき、取ったカードの内容を相手プレイヤーに見せる必要はありません。

◆あなたのサイドカードをすべて取り終えたら、あなたの勝ちとなり、対戦は終了します。
- あなたのサイドカードをすべて取り終えたときでも、対戦が終了しないことがあります。（たとえば、両方のプレイヤーが同時にサイドカードを取り終えたときなどです）。

◆特に指示されないかぎり、自分や相手のサイドカードの内容を見てはいけません。
◆特に指示されないかぎり、自分や相手のサイドカードの場所や順番を変えてはいけません。

場

◆ポケモンや、ポケモンにつけて使うトレーナーカードや、スタジアムカードを出す場所です。
- 「バトル場」と「ベンチ」を合わせて、「場」と呼びます。
- 手札、トラッシュ、山札、サイドカードなどは、「場」にはふくまれません。

◆「自分のバトル場」と「自分のベンチ」を合わせて「自分の場」、「相手のバトル場」と「相手のベンチ」を合わせて「相手の場」と呼びます。
- スタジアムカードが出ている場所は、「自分の場」と「相手の場」の境界線上です。ですから、スタジアムカードは「自分の場」にも、「相手の場」にも出ているカードということになります。

◆バトル場やベンチにポケモンのカードが出ていることを、「ポケモンが場にいる」と呼びます。
◆場にいるポケモンが、場でない場所に移動することを、「ポケモンが場をはなれる」と呼びます。
- 「きぜつ」してトラッシュされたポケモンは、場をはなれたことになります。
- 場から手札に戻ったポケモンは、場をはなれたことになります。

◆場にあるかぎり、ポケモンのカードや進化カードは、「カード」ではなく、「ポケモン」と呼ばれます。
- ベイビィポケモンカードは、場に出ると「ベイビィポケモン」になります。「ベイビィポケモン」は、「ポケモン」の一種です。
- たねポケモンカードは、場に出すと「たねポケモン」になります。「たねポケモン」も、「ポケモン」の一種です。
  - たねポケモンカードによって「ベイビィポケモン」を進化させたときは、ベイビィポケモンカードとたねポケモンカードをあわせて「ポケモン」と呼びます。
- 進化カードは、場に出すと「進化ポケモン」になります。「進化ポケモン」も、「ポケモン」の一種です。
  - 進化カードによって「ポケモン」を進化させたときは、進化カードと、その下にあるベイビィポケモンカード、たねポケモンカード、進化カード、すべて（それらの種類すべてが下にあるとはかぎりません）をあわせて「ポケモン」と呼びます。
- 「ポケモン」がいったん場をはなれたら、その「ポケモン」は、それを構成していたベイビィポケモンカード、たねポケモンカード、進化カード、それぞれにもどります。それらのカードを再び場に出せば、再び「ポケモン」になりますが、たとえ場をはなれていたときに同じカードであったとしても、その「ポケモン」は、さきほどの「ポケモン」とは別の「ポケモン」としてあつかわれます。

◆ポケモンにつけて使うトレーナーカードは、それをつけているポケモンのいる場所にあることになります。
- たとえば、あなたの対戦ポケモンについている「ディフェンダー」は、「自分の場」にあるカードです。

バトル場

◆いま戦っているおたがいのポケモンがいる場所です。
◆あなたのバトル場を「自分のバトル場」、相手プレイヤーのバトル場を「相手のバトル場」と呼びます。
◆それぞれのバトル場には、ポケモンは、1匹ずつしかいることができませんし、かならず1匹ずついなければなりません。
◆「きぜつ」などによって、バトル場にあなたのポケモンがいなくなったら、ベンチからすぐに代わりのポケモンを出さなくてはいけません。
- バトル場にポケモンを出せなければ、そこであなたの負けとなり、対戦は終了します。
- バトル場にポケモンがいない状態でゲームを進めてはいけません。

◆ポケモンは、ベンチからしかバトル場に出すことができません。
- 手札からバトル場にポケモンを直接出すことは、できません。
- 対戦スタートのときにかぎり、手札からバトル場に直接ポケモンを出します。

◆バトル場にいるポケモンを、「対戦ポケモン」と呼びます。
◆あなたの対戦ポケモンを「自分の対戦ポケモン」、相手プレイヤーの対戦ポケモンを「相手の対戦ポケモン」と呼びます。
◆ワザの記述の中では、「自分の対戦ポケモン」は太字の「**自分**」、「相手の対戦ポケモン」は太字の「**相手**」と書かれていることがあります。
◆対戦ポケモンにつけているトレーナーカードは、バトル場にあるカードとしてあつかわれます。
- たとえば、あなたの対戦ポケモンについている「プラスパワー」は、「自分のバトル場」にあるカードです。

ベンチ

◆バトル場のポケモンと交代するために、控えているポケモンのいる場所です。
◆あなたのベンチを「自分のベンチ」、相手プレイヤーのベンチを「相手のベンチ」と呼びます。
◆ベンチには、5匹までポケモンを出しておくことができます。ベンチに6匹以上のポケモンを出してはいけません。
◆ベンチにいるポケモンを「控えポケモン」と呼びます。
◆あなたのベンチにいるポケモンを「自分の控えポケモン」、相手プレイヤーのベンチにいるポケモンを「相手の控えポケモン」と呼びます。
◆バトル場にポケモンがいなくなったら、控えポケモンの中の1匹を選んで、バトル場に出さなければなりません。
- バトル場にポケモンを出せなければ、そこであなたの負けとなり、対戦は終了します。
- バトル場にポケモンがいない状態でゲームを進めてはいけません。

◆ベンチにいるポケモンは、「どく」「ねむり」「マヒ」「こんらん」状態にはなりません。
- 「どく」「ねむり」「マヒ」「こんらん」状態にあった対戦ポケモンがベンチに戻ったら、それらのすべてから回復します。

◆ベンチにポケモンが5匹いるときでも、「にげる」などで対戦ポケモンと控えポケモンを入れ替えることができます。
◆控えポケモンにつけているトレーナーカードは、ベンチにあるカードとしてあつかわれます。
- たとえば、あなたの控えポケモンについている「エフェクトガード」は、「自分のベンチ」にあるカードです。

2　ポケモンカードの種類

ポケモンカードは、「ポケモンのカード」、「トレーナーカード」、「エネルギーカード」の3つに分類することができます。

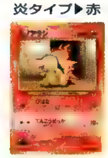
ポケモンのカード

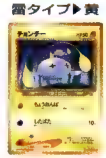
ポケモンの色（タイプ）

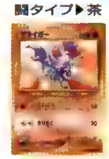
◆ポケモンのカードには、以下の色（タイプ）があります。

…………草タイプ
…………炎タイプ
…………水タイプ
…………雷タイプ
…………超タイプ
…………闘タイプ
…………悪タイプ
…………鋼タイプ
…………無色タイプ

草タイプ▶緑

炎タイプ▶赤

水タイプ▶青

雷タイプ▶黄

超タイプ▶紫

闘タイプ▶茶

悪タイプ▶黒

鋼タイプ▶銀

無色タイプ▶灰


◆ポケモンのカードは、ベイビィポケモンカード、たねポケモンカード、進化カードの3つに分類することができます。

ベイビィポケモンカード

ベイビィポケモンは、場に出ているかぎり「ポケモン（ベイビィポケモン）」としてあつかわれ、場に出ていないときには「カード（ベイビィポケモンカード）」としてあつかわれます。
ベイビィポケモンカードは、「ポケモンカード★ネオ」シリーズから加わりました。



●このベイビィポケモンの名前
- このカードの名前です。

●このベイビィポケモンのレベル
- このカードのポケモンのおおよその強さを表しています。

●このベイビィポケモンのHP（ヒットポイント）
- このカードのポケモンの体力を表す数字です。
- HP以上のダメージを受けたポケモンは、「きぜつ」します。「きぜつ」したポケモンは、トラッシュに置かれます。

●このベイビィポケモンの色（タイプ）
- このカードのポケモンが、どのタイプかを、エネルギーのマークで表しています。

●このポケモンの種類
- ここに「ベイビィポケモン」と書かれているカードが、ベイビィポケモンです。

●このベイビィポケモンを進化させるカード
- このカードを進化させるときに必要な、たねポケモンのイラストと、そのカードの名前です。
- このカードが手札にあれば、このポケモンの上に重ねて、このポケモンを進化させることができます。

●このベイビィポケモンのデータ
- このカードのポケモンの「分類」と「身長」「体重」を表しています。

●このベイビィポケモンが持っているワザや特殊能力
- このポケモンが持っているワザや特殊能力を表しています。
- ワザについては、「ポケモンのワザ」を参照してください。

●シリーズのマーク
- このカードがどのシリーズのものなのかを表しています。

●ベイビィポケモンのルール
- ベイビィポケモンがバトル場にいるかぎり、相手側のプレイヤーは、ポケモンのワザを使うとき、コインを投げます。コインが「うら」なら、そのワザは失敗となります。

●このベイビィポケモンが「にげる」ときにトラッシュするエネルギーの数
- このポケモンが「にげる」ことを宣言したとき、トラッシュしなくてはならない「エネルギーの数」を表しています。
- トラッシュしなくてはならないエネルギーの数は、「★無色」エネルギーとして表されています。ですから、どの色のエネルギーをトラッシュしてもかまいません。
- 「エネルギーの数」は「エネルギーカードの数」とは異なります。
- たとえば「無色2個エネルギーカード」は、1枚でエネルギー2個分としてあつかいます。
- ここに何も書かれていないポケモンは、「にげる」を宣言できないのではありません。「にげる」を宣言したときにトラッシュするエネルギーは「0」、つまり「にげる」を宣言したとき、エネルギーカードをトラッシュしないということです。

●このベイビィポケモンの解説
- このポケモンについての解説が書かれています。
- ポケモンの解説の内容がゲームの中で使われることはありません。

●このベイビィポケモンの弱点
- このポケモンの弱点となるポケモンの色（タイプ）を表しています。
- このポケモンが、弱点となるタイプのポケモンからダメージを受ける場合、ダメージは2倍になります。
- ここに何も書かれていないポケモンは、弱点となるタイプを持っていません。

●このベイビィポケモンの抵抗力
- このポケモンが抵抗力を持っているポケモンのタイプを表しています。
- このポケモンが、抵抗力の色（タイプ）のポケモンからダメージを受ける場合、ダメージは「抵抗力の大きさ」分、マイナスされます（たとえば、ダメージが「50」で「抵抗力の大きさ」が「30」だったら、ダメージは「20」になります）。
- ここに何も書かれていないポケモンは、どの色（タイプ）のポケモンに対しても、抵抗力を持っていません。

●ポケモンの図鑑ナンバー
- このポケモンの図鑑ナンバーです。
- 図鑑ナンバーがゲームの中で使われることはありません。

●イラストレーターの名前
- このカードのイラストを描いた人の名前です。
- この名前がゲームの中で使われることはありません。

●抵抗力の大きさ
- このポケモンの抵抗力の大きさを数字で表しています。

たねポケモンカード

たねポケモンカードは、場に出ているかぎり「ポケモン（たねポケモン）」としてあつかわれ、場に出ていないときには「カード（たねポケモンカード）」としてあつかわれます。ただし、ベイビィポケモンから進化したたねポケモンは、たねポケモンではなく、「進化ポケモン」としてあつかわれます。



●このたねポケモンの名前
- このカードの名前です。
- たとえば「なみのりピカチュウ」というカードは「ピカチュウ」というカードとは名前がちがいます。
- 名前の異なるカードは、別のカードとしてあつかわれるので、1つのデッキの中に「ピカチュウ」4枚と「なみのりピカチュウ」4枚を入れてもルール違反にはなりません。

●このたねポケモンのレベル
- このカードのポケモンのおおよその強さを表しています。

●このたねポケモンのHP（ヒットポイント）
- このカードのポケモンの体力を表す数字です。
- HP以上のダメージを受けたポケモンは、「きぜつ」します。「きぜつ」したポケモンは、トラッシュに置かれます。

●このたねポケモンの色（タイプ）
- このカードのポケモンが、どのタイプかを、エネルギーのマークで表しています。

●このポケモンの種類
- ここに「たねポケモン」と書かれているカードが、たねポケモンです。
- ただし、ベイビィポケモンから進化したたねポケモンは、たねポケモンではなく、「進化ポケモン」としてあつかわれます。

●このたねポケモンのデータ
- このカードのポケモンの「分類」と「身長」「体重」を表しています。

●このたねポケモンが持っているワザや特殊能力
- このポケモンが持っているワザや特殊能力を表しています。
- ワザについては、「ポケモンのワザ」を参照してください。

●シリーズのマーク
- このカードがどのシリーズのものなのかを表しています。

●このたねポケモンの「にげる」ときにトラッシュするエネルギーの数
- このポケモンが「にげる」ことを宣言したとき、トラッシュしなくてはならない「エネルギーの数」を表しています。
- トラッシュしなくてはならないエネルギーの数は、「✱ 無色」エネルギーとして表されています。ですから、どの色のエネルギーをトラッシュしてもかまいません。
- 「エネルギーの数」は「エネルギーカードの数」とは異なります。
- たとえば「無色2個エネルギーカード」は、1枚でエネルギー2個分としてあつかいます。
- ここに何も書かれていないポケモンは、「にげる」を宣言できないのではありません。「にげる」を宣言したときにトラッシュするエネルギーは「0」、つまり「にげる」を宣言したとき、エネルギーカードをトラッシュしないということです。

●このたねポケモンの解説
- このポケモンについての解説が書かれています。
- ポケモンの解説の内容がゲームの中で使われることはありません。

●このたねポケモンの弱点
- このポケモンの弱点となるポケモンの色（タイプ）を表しています。
- このポケモンが、弱点となるタイプのポケモンからダメージを受ける場合、ダメージは2倍になります。
- ここに何も書かれていないポケモンは、弱点となるタイプを持っていません。

●このたねポケモンの抵抗力
- このポケモンが抵抗力を持っているポケモンのタイプを表しています。
- このポケモンが、抵抗力の色（タイプ）のポケモンからダメージを受ける場合、ダメージは「抵抗力の大きさ」分、マイナスされます（たとえば、ダメージが「50」で「抵抗力の大きさ」が「30」だったら、ダメージは「20」になります）。
- ここに何も書かれていないポケモンは、どの色（タイプ）のポケモンに対しても、抵抗力を持っていません。

●ポケモンの図鑑ナンバー
- このポケモンの図鑑ナンバーです。
- 図鑑ナンバーがゲームの中で使われることはありません。

●イラストレーターの名前
- このカードのイラストを描いた人の名前です。
- この名前がゲームの中で使われることはありません。

●抵抗力の大きさ
- このポケモンの抵抗力の大きさを数字で表しています。

進化カード

進化カードは、場に出ているかぎり「ポケモン（進化ポケモン）」としてあつかわれ、場に出ていないときには「カード（進化カード）」としてあつかわれます。
進化カードには、1進化カードと2進化カードがあります。



●進化の回数
- このカードによる進化が、たねポケモンから数えて何回目の進化かを表しています。
- たねポケモンから1回目の進化を「1進化」、2回目の進化を「2進化」として表しています。

●この進化ポケモンの名前
- このカードの名前です。

●この進化ポケモンのレベル
- このカードのポケモンのおおよその強さを表しています。

●この進化ポケモンのHP(ヒットポイント)
- このカードのポケモンの体力を表す数字です。
- HP以上のダメージを受けたポケモンは、「きぜつ」します。「きぜつ」したポケモンは、トラッシュに置かれます。

●この進化ポケモンの色(タイプ)
- このカードのポケモンが、どのタイプかを、エネルギーのマークで表しています。

●この進化カードによって進化できるポケモン
- このカードによって進化できるポケモンの名前です。
- この名前のポケモンが自分の場にいれば、この進化カードを重ねて、そのポケモンを進化させることができます。

●このポケモンの種類
- ここに「1進化ポケモン」または「2進化ポケモン」と書かれているカードは、進化ポケモンです。

●この進化ポケモンが持っているワザや特殊能力
- このポケモンが持っているワザや特殊能力を表しています。
- ワザについては、「ポケモンのワザ」を参照してください。

●この進化ポケモンのデータ
- このカードのポケモンの「分類」と「身長」「体重」を表しています。

●シリーズのマーク
- このカードがどのシリーズのものなのかを表しています。

●この進化ポケモンが「にげる」ときにトラッシュするエネルギーの数
- このポケモンが「にげる」ことを宣言したとき、トラッシュしなくてはならない「エネルギーの数」を表しています。
- トラッシュしなくてはならないエネルギーの数は、「✱ 無色」エネルギーとして表されています。ですから、どの色のエネルギーをトラッシュしてもかまいません。
- 「エネルギーの数」は「エネルギーカードの数」とは異なります。
- たとえば「無色2個エネルギーカード」は、1枚でエネルギー2個分としてあつかいます。
- ここに何も書かれていないポケモンは、「にげる」を宣言できないのではありません。「にげる」を宣言したときにトラッシュするエネルギーは「0」、つまり「にげる」を宣言したとき、エネルギーカードをトラッシュしないということです。

●この進化ポケモンの解説
- このポケモンについての解説が書かれています。
- ポケモンの解説の内容がゲームの中で使われることはありません。

●この進化ポケモンの弱点
- このポケモンの弱点となるポケモンの色（タイプ）を表しています。
- このポケモンが、弱点となるタイプのポケモンからダメージを受ける場合、ダメージは2倍になります。
- ここに何も書かれていないポケモンは、弱点となるタイプを持っていません。

●この進化ポケモンの抵抗力
- このポケモンが抵抗力を持っているポケモンのタイプを表しています。
- このポケモンが、抵抗力の色(タイプ)のポケモンからダメージを受ける場合、ダメージは「抵抗力の大きさ」分、マイナスされます（たとえば、ダメージが「50」で「抵抗力の大きさ」が「30」だったら、ダメージは「20」になります)。
- ここに何も書かれていないポケモンは、どの色（タイプ）のポケモンに対しても、抵抗力を持っていません。

●ポケモンの図鑑ナンバー
- このポケモンの図鑑ナンバーです。
- 図鑑ナンバーがゲームの中で使われることはありません。

●イラストレーターの名前
- このカードのイラストを描いた人の名前です。
- この名前がゲームの中で使われることはありません。

●抵抗力の大きさ
- このポケモンの抵抗力の大きさを数字で表しています。

トレーナーカード

特に指示されないかぎり、トレーナーカードは、使ったらすぐにトラッシュされます。

●このトレーナーカードの名前
- このトレーナーカードの名前です。

●このトレーナーカードの説明
- このトレーナーカードを使ったときに起こることや、このトレーナーカードを使うための条件などが書かれています。

●イラストレーターの名前
- このカードのイラストを描いた人の名前です。
- この名前がゲームの中で使われることはありません。



●このトレーナーカードの種類
- トレーナーカードは、「スタジアムカード」や、「ポケモンのどうぐ」などのように、さらに細かく種類分けされていることがあります。そういったトレーナーカードは、ここにその種類名が書かれています。
- ワザやトレーナーカードなどの説明の中で、種類名を指定されることがあります。
- 種類分けされているカードも、トレーナーカードのうちに入ります。たとえば、「マダツボミのとう」は、スタジアムカードであり、トレーナーカードでもあります。

- 種類分けされているトレーナーカードの例



スタジアムカード
「マダツボミのとう」（金、銀、新世界へ‥‥）

- 種類分けのないトレーナーカードの例



「ウツギはかせ」（金、銀、新世界へ‥‥）

●シリーズのマーク
- このカードがどのシリーズのものなのかを表しています。

エネルギーカード

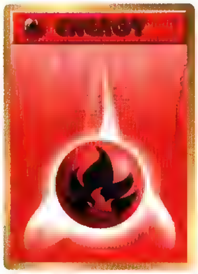
エネルギーカードは「基本エネルギーカード」と「特殊エネルギーカード」の2種類に分けることができます。

●基本エネルギーカード

基本エネルギーカードには、以下の6種類があります。



「草」エネルギーカード



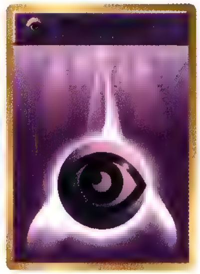
「炎」エネルギーカード



「水」エネルギーカード



「雷」エネルギーカード


「超」エネルギーカード



「闘」エネルギーカード

●特殊エネルギーカード

上の6つ以外のエネルギーカードは、すべて特殊エネルギーカードです。
たとえば、以下のカードは、すべて特殊エネルギーカードです。

「無色2個エネルギー」
「きずぐすり配合エネルギー」
「なんでもなおし配合エネルギー」
「レインボーエネルギー」
「悪エネルギー」
「鋼エネルギー」
「リサイクルエネルギー」



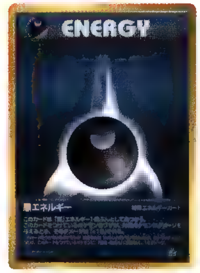
●エネルギーの種類と数
- このエネルギーカードが表しているエネルギーの種類と数です。エネルギーには、タイプごとに9つの種類があります。

●このエネルギーカードの名前
- このエネルギーカードの名前です。
- 基本エネルギーカードには、エネルギーカードの名前は書かれていません。

●このエネルギーカードの説明
- このエネルギーカードについての説明や、このエネルギーカードを使ったときに起こること、また、このエネルギーカードを使うための条件などが書かれています。
- 基本エネルギーカードには、エネルギーカードの説明はありません。

●イラストレーターの名前
- このカードのイラストを描いた人の名前です。
- この名前がゲームの中で使われることはありません。

●シリーズのマーク
- このカードがどのシリーズのものなのかを表しています。



悪エネルギー
(特殊エネルギーカード)



鋼エネルギー
(特殊エネルギーカード)


きずぐすり配合エネルギー
(特殊エネルギーカード)


なんでもなおし配合エネルギー
(特殊エネルギーカード)


レインボーエネルギー
(特殊エネルギーカード)



リサイクルエネルギー
(特殊エネルギーカード)


無色2個エネルギー
(特殊エネルギーカード)

3　ポケモンとポケモンのカード

ルールやカードの記述の中では、「ポケモン」と「ポケモンのカード」は、それぞれ、違った意味で使われます。手札や山札にある「ポケモンのカード」は、場に出されることにより、「ポケモン」になります。また、場に出ている「ポケモン」は、手札や山札にもどることにより、ふたたび「ポケモンのカード」にもどります。

ベイビィポケモン

- ◆手札や山札にあるベイビィポケモンカードは、場に出されることによって、「ベイビィポケモン」になります。
- ◆場にいる「ベイビィポケモン」は、1枚のベイビィポケモンカードによって、構成されています。
- ◆場にいる「ベイビィポケモン」は、手札や山札にもどったとき、ベイビィポケモンカードにもどります。

たねポケモン

- ◆ 手札や山札にあるたねポケモンカードは、それ自体が単体で場に出されることによって、「たねポケモン」になります。
- ◆ 場にいる「たねポケモン」は、1枚のたねポケモンカードによって、構成されています。
- ◆たねポケモンカードを単体で場に出したときの「たねポケモン」は、手札や山札にもどったとき、たねポケモンカードにもどります。
- ◆ 場にいる「ベイビィポケモン」にたねポケモンカードを重ねて進化させたとき、そのポケモンは「進化ポケモン」になります。「たねポケモン」ではありません。
  - ●たとえいちばん上のカード（この場合はたねポケモンカード）に「たねポケモン」と書いてあっても、そのポケモンは場に出てから進化したわけですから、「進化ポケモン」としてあつかわれます。
- ◆「ベイビィポケモン」から進化した「たねポケモン」は、1枚のベイビィポケモンカードと、1枚のたねポケモンカードの、合計2枚のカードで構成されています。
- ◆「ベイビィポケモン」から進化した「たねポケモン」は、手札や山札にもどったとき、1枚のベイビィポケモンカードと、1枚のたねポケモンカードにもどります。

進化ポケモン

- ◆場にいる「たねポケモン」または「進化ポケモン」に進化カードを重ねて進化させたとき、そのポケモンは「進化ポケモン」になります。
- ◆「進化ポケモン」は、1枚のたねポケモンカードと、1または2枚の進化カードの合計2枚または3枚によって、あるいは1枚のベイビィポケモンカードと、1枚のたねポケモンカードの合計2枚によって、あるいは1枚のベイビィポケモンカードと、1枚のたねポケモンカード、そして1枚の進化カードの合計3枚によって構成されています。
  - A.「たねポケモンカード」＋「進化カード」
  - B.「たねポケモンカード」＋「進化カード」＋「進化カード」
  - C.「ベイビィポケモンカード」＋「たねポケモンカード」
  - D.「ベイビィポケモンカード」＋「たねポケモンカード」＋「進化カード」
- ◆「進化ポケモン」は、手札や山札にもどったとき、1枚のたねポケモンカードと、1または2枚の進化カードに、あるいは1枚のベイビィポケモンカードと、1枚のたねポケモンカードに、あるいは1枚のベイビィポケモンカードと、1枚のたねポケモンカードと、1枚の進化カードにもどります。

4　エネルギーとエネルギーカード

「エネルギー」と「エネルギーカード」は、かならずしも同一ではありません。

- ◆たとえば、あるポケモンに「無色2個エネルギー」のカードが1枚ついているとき、そのポケモンについている「エネルギー」の数は2個であり、そのポケモンについている「エネルギーカード」の数は1枚です。

5　コイントス

- ◆ワザなどを使うとき、コインを投げて「おもて」か「うら」かを判定するときがあります。これを「コイントス」と呼びます。
- ◆コイントスをおこなうコインは、何でもかまいません。スターターパックに付いてくるコインを使ってもかまいませんし、10円玉などを使ってもかまいません。
- ◆コイントスをおこなうときは、コインが空中で3回転以上するくらいの強さでおこなうのがよいでしょう。あまり回転しないコイントスでは、相手プレイヤーに「ずるをしているのではないか?」と、思われてしまいます。
- ◆コイントスで投げたコインが、両方のプレイヤーに見えないところに落ちたときには、コインを投げなおしてください。

6　HPとダメージ

HP

ポケモンのHPは、かならず10の倍数（10で割り切れる数）になっています。

ダメージ

- ◆ポケモンが受ける（与える）ダメージは、かならず10の倍数になります。
- ◆ダメージを半分にするなどして、10の倍数でなくなる場合、ダメージを半分にするなどの指示をしたワザや特殊能力などの説明にしたがって、ダメージの端数（1の位の数字）を切りすてたり、切り上げたりしてください。
- ◆ポケモンの抵抗力などによって、最終的なダメージの数が0やマイナスの数字になることがあります。その場合、そのポケモンは「0ダメージを受けた（与えた）」「マイナスのダメージを受けた（与えた）」のではなく、「ダメージを受けなかった（与えなかった）」ことになります。
  - ●たとえば「ダメージを受けたら、それを与えたポケモンを『マヒ』状態にする」といった能力を持ったポケモンは、受けたダメージが0になってしまったら、それを与えたポケモンをマヒ状態にすることができません。
  - ●ダメージを計算している途中で、その数字が0やマイナスの数字になってもかまいません。最終的なダメージが0やマイナスの数字になったときだけ、「ダメージを受けなかった（与えなかった）」ことになります。ただし、基本となるワザのダメージと、ワザを使うポケモンの持っている「ダメージを変更する効果」を計算した段階でダメージが0やマイナスの数字になったときには、その段階でダメージの計算を終え、「ダメージを受けなかった（与えなかった）」ことにしてください。
- ◆HPが30のポケモンに対して50ダメージを与えるワザを使ったとき、「与えたダメージ」はあくまでも50です。HPが30しかないからといって、「与えたダメージ」が30になるのではありません。

ダメージを与えたポケモン

- ◆「特殊能力」や「持続する効果」の中には、それを持っているポケモンがダメージを受けたとき、「ダメージを与えたポケモンに対して何かをおこなう」ものがあります（たとえば「ダメージを受けたとき、それを与えたポケモンにも、同じ分のダメージを与える」などです）。そのような力は、ポケモン以外のもの（トレーナーカードなど）からダメージを受けた場合には、使うことができません。
  - ●どく状態のポケモンがポケモンチェックのときに受けるダメージは、ポケモン以外のものから受けるダメージです。そのポケモンをどく状態にしたポケモンから受けるダメージではありません。

ダメージカウンター

- ◆ポケモンがダメージを受けたら、それを記録しておくために、ポケモンの上にダメージカウンターをのせます。
- ◆ダメージカウンターは、おはじきやキャンディなど、おたがいのプレイヤーにわかるものなら、何でもかまいません。
- ◆ダメージはかならず10の倍数なので、ダメージカウンター1個につき、10ダメージを受けていることを表します。
- ◆ポケモンのダメージが、ポケモンのHPと同じか、それより大きくなったら、そ

こでそのポケモンは「きぜつ」します。

ダメージカウンターの移動

◆特殊能力の効果などで、ポケモンからポケモンへ、ダメージカウンターを直接移動させることがあります。

◆ダメージカウンターの移動によって、ダメージの数がポケモンのHPと同じか、それより大きくなったら、そのポケモンは「きぜつ」します。

◆ダメージカウンターが移動してダメージが増えても、それは「ダメージを受けた」ことにはなりません。

ダメージの回復

◆ダメージの回復は、かならず、「ダメージカウンターをとりのぞく」ことによっておこなわれます。

◆ポケモンからすべてのダメージカウンターを取りのぞいてしまったら、もうそれ以上の回復はできません。

7 ポケモンのワザ



● ワザに必要なエネルギー

◆このポケモンに、ここに書かれている分以上のエネルギーがついていないかぎり、このワザを使うことはできません。

◆「★」マーク（無色エネルギーのマーク）で記述されている分は、どの色のエネルギーでも、代用できます。

◆ワザに必要なエネルギーよりも多くエネルギーカードがつけられていても、ワザを使うことができます。ぴったりである必要はありません。

◆ワザを使っても、ワザに必要なエネルギーは、そのポケモンについたままです。別に記述がないかぎり、エネルギーカードをトラッシュしてはいけません。

● ワザの名前

◆このワザの名前です。

◆ワザを使うときには、相手プレイヤーにわかるように、この名前を伝えます。

● ワザのダメージの目安

◆このワザによって相手の対戦ポケモンに与えることのできるダメージの目安です。

◆実際のダメージを知るためには、この数字だけでなく、「ワザの説明」を見る必要があります。

◆数字の後ろに「＋」「－」「×」といった記号が書かれている場合があります。

- 「＋」がある場合、書かれている数字よりもダメージが大きくなることがあります。くわしいことは、そのワザの「ワザの説明」に書かれています。
- 「－」がある場合、書かれている数字よりもダメージが小さくなることがあります。くわしいことは、そのワザの「ワザの説明」に書かれています。
- 「×」がある場合、ダメージはその数字の倍数になります（0倍になり、ダメージがなくなってしまうこともあります）。くわしいことは、そのワザの「ワザの説明」に書かれています。

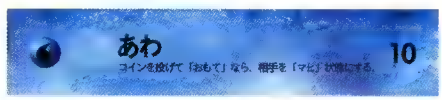
◆ダメージの目安の表記によって「ワザの説明」の内容の一部を省略している場合があります。

- 目安の表記に「×」記号が書かれている場合をのぞいて、「ワザの説明」の最初に書かれているはずの「相手（太字）に○○ダメージ。」ということばが省略されています。

● ワザの説明

◆「ダメージの目安」に「×」記号が書かれている場合をのぞいて、「ワザの説明」では、最初に書かれているべき「相手の対戦ポケモンに○○ダメージ。」という文が省略されます。

- たとえば、「ウソッキー」のワザ「いわおとし」は、ダメージの目安が「30」で、「ワザの説明」が省略されているので、相手（太字）に「30」ダメージを与えます。
- たとえば、「ウソッキー」のワザ「じたばた」はダメージの目安が「10×」、ワザの説明が「自分にのっているダメージカウンターの数×10のダメージ。」となっています。ダメージの目安に「×」記号がありますから、ワザの説明にしたがって計算した数字のダメージを与えます。
- たとえば、「シードラ」のワザ「あわ」はダメージの目安が「10」、ワザの説明は「コインを投げて『おもて』なら、相手を『マヒ』状態にする。」となっています。ダメージの目安に「×」記号はありませんので、本来のワザの説明は「相手（太字）に10ダメージ。コインを投げて『おもて』なら、相手を『マヒ』状態にする。」となります。



◆ワザの説明で特に指定されていない場合、ワザのダメージを受けるのは、相手の対戦ポケモンです。

◆ワザの説明には、「相手（太字）に20ダメージをあたえ（要素1）、『マヒ』状態にする（要素2）」など、複数のことがらが書いてあることがあります。そういった複数のことがらのそれぞれを「ワザの要素」と呼びます。

◆ワザの説明の中に複数の「ワザの要素」が書かれている場合、その順番のとおりにおこなわなくてはなりません。

- それぞれの「ワザの要素」は、「ダメージ」または「効果」のどちらかに分類されます。

● ダメージ

(1) 相手の対戦ポケモンへのダメージ。
(2) 相手の控えポケモンへのダメージ。
(3) このワザを使うポケモンへのダメージ。
(4) 自分の控えポケモンへのダメージ。

● 効果

(1) 相手の対戦ポケモンへの効果（マヒ状態にする、エネルギーカードを1枚はがしてトラッシュする、など）。
(2) 相手の控えポケモンへの効果（対戦ポケモンと入れ替える、など）。
(3) このワザを使うポケモンへの効果（次の番にワザを受けない、ダメージカウンターを取りのぞく、など）。
(4) 自分の控えポケモンへの効果（ダメージカウンターを取りのぞく、など）。

(5) 相手プレイヤー／相手の手札／相手の山札／相手のトラッシュ／相手のサイドカードへの効果（相手の山札をよく切る、など）

(6) 自分（プレイヤー）／自分の手札／自分の山札／自分のトラッシュ／自分のサイドカードへの効果（カードを1枚引いて手札にくわえる、など）。

- ワザを使ったとき、それを受けたポケモンが「ダメージを受けない」状態だったら、そのポケモンにダメージを与える「ワザの要素」は無効になります。ただし、そのポケモン以外へダメージを与える「ワザの要素」は、有効です。また、ダメージ以外の効果をもたらす「ワザの要素」も有効です。
- ワザを使ったとき、それを受けたポケモンが「効果を受けない」状態だったら、そのポケモンに効果を与える「ワザの要素」は無効になります。ただし、そのポケモン以外にダメージや効果を与える「ワザの要素」は有効です。

◆ ワザの説明の中の太字の**自分**は「自分の対戦ポケモン」を指しています。
◆ ワザの説明の中の太字の**相手**は「相手の対戦ポケモン」を指しています。

8　ワザによるダメージと効果

◆ ワザによってもたらされたダメージは、「ワザによるダメージ」と呼ばれます。
◆ ワザによってもたらされた効果が、ポケモンにダメージをもたらしたときも、その効果は、おおもとになったワザによるダメージとしてあつかわれます。

- たとえば、わるいカメールが「こうらがえし」の効果で、相手の番で受けた20ダメージを、相手の番に返した場合、そのダメージは効果によるダメージではなく、「こうらがえし」のダメージとしてあつかいます。
- 「こうらがえし」の説明：次の相手の番、このカードが相手のワザによってダメージを受けたとき、（それによってこのカードが「きぜつ」しても、）そのポケモンにも同じダメージを与える。（ダメージ以外の効果は与えない）：最新の説明

◆ ただし、ワザによってどく状態になったポケモンがポケモンチェックで受ける「どく」のダメージは、「ワザによるダメージ」としてはあつかわれません。

9　ワザによるダメージ計算の順番

「弱点」や「抵抗力」や「トレーナーカードの効果」などの、ダメージの量を変える効果が重なりあった場合、ダメージの計算は次のような順番でおこないます。計算の結果、ダメージが0やマイナスの数字になったときは、ポケモンは「ダメージを受けなかった」ことになります。ただし、ダメージを計算している途中で、その数が0やマイナスの数字になってもかまいません。

1 ◆ 基本となるダメージ（ワザによって与えるダメージ）を計算します。

2 ◆ ワザを使うポケモンの持っている「ダメージを変更する効果」を計算します。

- たとえば、ワザを使うポケモンの持っている特殊能力や、「ストライク」のワザ「つるぎのまい」などの効果などです。
  「つるぎのまい」の説明：次の自分の番、このカードが使う「きりさく」のダメージは「60」になる。：最新の説明
- 複数の「ダメージを変更する効果」が重なりあっているときは、それらの計算の順番を、ワザを使うプレイヤーが決めます。

ここまでの計算で、ダメージが0やマイナスの数字になっていたなら、ここで計算を終え、このワザは「ダメージを与えなかった」ことになります。

3 ◆ ワザを使うポケモンのタイプが、ワザを受けるポケモンの「弱点」となるタイプなら、ダメージを2倍します。

4 ◆ ワザを使うポケモンのタイプが、ワザを受けるポケモンの持っている「抵抗力」のタイプなら、ダメージから抵抗力の数字をマイナスします。

5 ◆ ワザを使うポケモンについている「トレーナーカード」や「エネルギーカード」による効果（「プラスパワー」「悪エネルギー」など）があれば、それを計算します。

「プラスパワー」の説明：このカードはあなたの対戦ポケモンにつけて使い、あなたの番の終わりにトラッシュする。このカードをつけているポケモンのワザが、対戦ポケモンにダメージを与える時、そのダメージは「+10」される。：最新の説明

- 複数のカードによる効果が重なりあっているときは、それらの計算の順番を、ワザを使うプレイヤーが決めます。

↓ダメージ計算の順番

1 基本となる計算　ワザの説明にしたがってダメージを計算します。

2 ワザを使うポケモンの持っているダメージを変更する効果の計算　ストライクのワザ「つるぎのまい」のように、ワザを使うポケモンの持続する状態の効果を計算します。

ここまでの計算で、ダメージが0やマイナスの数字になっていたなら、ここで計算を終え、このワザは「ダメージを与えなかった」ことになります。

3 弱点の計算

4 抵抗力の計算

5 ワザを使うポケモンについているトレーナーカードなどの効果の計算　「プラスパワー」や「悪エネルギー」のようにワザを使うポケモン自身についているカードの効果を計算します。

6 場にはたらいている効果などの計算　スタジアムカード「マダツボミのとう」のように場にはたらいているカードの効果を計算します。

7 ワザを受けるポケモンについているトレーナーカードなどの効果の計算　「ディフェンダー」や「鋼エネルギー」のようにワザを受けるポケモンについているカードの効果を計算します。

8 ワザを受けるポケモンについているダメージを変更する効果の計算　イワークのワザ「かたくなる」のように、ワザを受けるポケモンの持続する状態の効果を計算します。

ここまでの計算で、ダメージが0やマイナスの数字になっていたなら、このワザは「ダメージを与えなかった」ことになります。

最終的に相手に与えるダメージ

6 ◆ ワザを使うポケモンが持っている効果やダメージを受けるポケモンが持っている効果以外の「ダメージを変更する効果」を計算します。

- たとえば、控えポケモンが持っている特殊能力による効果や、スタジアムカードによる効果でダメージが変わる場合、ここでそれを計算します。
- 複数の効果が重なりあっているときは、それらの計算の順番を、ワザを使うプレイヤーが決めます。

7 ◆ ワザを受けるポケモンについている「トレーナーカード」や「エネルギーカード」による効果（「ディフェンダー」「鋼エネルギー」など）があれば、それを計算します。

「ディフェンダー」：このカードは、あなたの場にいるポケモンにつけて使い、次の相手の番の終わりにトラッシュする。このカードをつけているポケモンがワザによるダメージを受ける時、そのダメージは「-20」される。：最新の説明

- 複数のカードによる効果が重なりあっているときは、それらの計算の順番を、ワザを受けるプレイヤーが決めます。

8 ◆ ダメージを受けるポケモンが持っている、「ダメージを変更する効果」を計算します。

- たとえば「イワーク」のワザ「かたくなる」や「バリヤード」の特殊能力「なぞのかべ」などです。
  [なぞのかべ] の説明：このカードがワザによってダメージを受けるとき、そのダメージが30以上なら、このカードはダメージを受けない。（ダメージ以外の効果は受ける）。ダメージを受けるとき、このカードがすでに「ねむり・マヒ・こんらん」状態だったなら、この力は、はたらかない。：最新の説明

- 複数の「ダメージを変更する効果」が重なりあっているときは、それらの計算の順番を、ワザを受けるプレイヤーが決めます。

10　ポケモンの特殊状態

特殊状態

◆どく状態、ねむり状態、マヒ状態、こんらん状態の4つを「特殊状態」と呼びます。

◆特殊状態になるポケモンは、バトル場にいるポケモン（対戦ポケモン）だけです。ベンチにいるポケモンは、特殊状態にはなりません。

◆特殊状態になっているポケモンがバトル場をはなれたら、そのポケモンが受けていたすべての特殊状態は消えてなくなります。

- 特殊状態になっているポケモンがベンチに戻ったら、そのポケモンが受けていたすべての特殊状態は消えてなくなります。

◆バトル場をはなれたポケモンが再びバトル場に出たとしても、一度消えた特殊状態は復活しません。どんな場合でも、いったん消えた特殊状態が復活することはありません。

◆特殊状態になっていても、そのポケモンにエネルギーカードをつけたり、進化させたりすることはできます。

◆特殊状態になっているポケモンが進化したら、そのポケモンが受けていたすべての特殊状態は、消えてなくなります。

◆特殊状態を与えたポケモンが場をはなれても、そのことによってそのポケモンから受けた特殊状態が消えることはありません。特殊状態を与えたポケモンがどのように変化しようとも、そのことによっていったん受けた特殊状態が消えたり変化したりすることはありません。

特殊状態のそれぞれ

1. どく状態

◆ポケモンがどく状態になったら、そのポケモンの上に「どくマーカー」を置くのがよいでしょう。「どくマーカー」は、おはじきやキャンディなど、なんでもかまいません。ただし、ダメージカウンターと区別できるものにしておく必要があります。

◆そのポケモンがどく状態から回復したら、「どくマーカー」は取りのぞきます。

◆どく状態のポケモンは、ポケモンチェックのたびに、「弱点」「抵抗力」に関係なく、10ダメージを受けます。

- この10ダメージは、あくまでも「どく」によってもたらされるダメージです。そのポケモンをどく状態にしたポケモンが与えるダメージではありませんし、そのポケモン自身が自分に与えるダメージでもありません。
- そのポケモンをどく状態にしたポケモンに「プラスパワー」がついていても、「どく」のダメージは10のままです。そのポケモン自身に「ディフェンダー」がついていても「どく」のダメージは10のままです。

◆ポケモンのどく状態が自然に回復することはありません。

◆どく状態のポケモンが再びどく状態になる効果を受けても、二重のどく状態になるわけではありません。どく状態が積み重なることはありません。

2. ねむり状態

◆ポケモンがねむり状態になったら、そのポケモンのカードを横にします。

◆ポケモンがねむり状態から回復したら、そのポケモンのカードを縦に戻します。

◆ねむり状態のポケモンは、ワザを使うことができません。

◆ねむり状態のポケモンは、「にげる」を宣言することができません。

◆ねむり状態のポケモンの側のプレイヤーは、ポケモンチェックのたびにコインを投げます。「おもて」が出たら、そのポケモンのねむり状態は消えてなくなりますが、「うら」が出たら、ねむり状態は継続します。

◆ねむり状態のポケモンが再びねむり状態になる効果を受けても、二重のねむり状態になるわけではありません。ねむり状態が積み重なることはありません。

3. マヒ状態

◆ポケモンがマヒ状態になったら、そのポケモンのカードを横にします。

◆ポケモンがマヒ状態から回復したら、そのポケモンのカードを縦に戻します。

◆マヒ状態のポケモンは、ワザを使うことができません。

◆マヒ状態のポケモンは、「にげる」を宣言することができません。

◆ポケモンのマヒ状態は、「次の自分（そのポケモンの持ち主）の番」の終わりのポケモンチェックで自動的に回復します。

- 次の自分の番の間は「マヒ」している、ということですから、1回休みのような感じになります。

◆マヒ状態のポケモンが再びマヒ状態になる効果を受けても、二重のマヒ状態になるわけではありません。マヒ状態が積み重なることはありません。

4. こんらん状態

◆ポケモンがこんらん状態になったら、そのポケモンのカードを上下逆さまにします。

◆ポケモンがこんらん状態から回復したら、そのポケモンのカードを正しい向きに戻します。

- こんらん状態のポケモンを持っているプレイヤーは、そのポケモンがワザを使うとき、コインを投げます。「おもて」が出たときは、ワザにこんらん状態による影響は出ません。「うら」が出たら、そのワザの内容がどのようなものであっても、ワザを使ったポケモン自身に、20ダメージを与えます。
  - このダメージは「弱点・抵抗力」の影響を受けます。

◆ポケモンのこんらん状態が自然に回復することは、ありません。

◆こんらん状態のポケモンが再びこんらん状態になる効果を受けても、二重のこんらん状態になるわけではありません。こんらん状態が積み重なることはありません。

特殊状態の重複

◆「ねむり」「マヒ」「こんらん」状態が重複することはありません。

- たとえば、マヒ状態のポケモンがねむり状態になったら、マヒ状態から自動的に回復して、ねむり状態になります。

◆どく状態は、他の特殊状態と重複します。こんらん状態のポケモンがどく状態になったら、そのポケモンは「どく」と「こんらん」の両方の状態になります。

- ポケモンをどく状態にするワザなどの中には、『このワザによって、どく状態になったポケモンがポケモンチェックで受ける「どく」のダメージは「20」。』などのように、どく状態の性質を変化させる効果をもたらすものがあります。このような効果は、どく状態にかかるものとして、あつかわれます。このような特殊などく状態にあるポケモンが、そのポケモンを通常のどく状態にする別のワザなどを受けたときは、そのポケモンから特殊などく状態は消え、通常のどく状態になります。

特殊状態と「持続する効果」の重複

◆「サンド」の「すなかけ」などのようなワザは、それを受けたポケモンに「持続する効果」を与えます。これらの「持続する効果」は特殊状態ではありませんので、特殊状態と重複することがあります。

◆「持続する効果」を受けても、特殊状態が消えることはありません。

11　特殊状態以外の「持続する効果」

「持続する効果」

◆「サンド」の「すなかけ」などのようなワザは、それを受けたポケモンに「持続する効果」を与えます。

◆「ラッキー」の「まるまる」などのようなワザは、自分自身に「持続する効果」を与えます。

◆通常、「持続する効果」を受けたポケモンがベンチにもどったら、その「持続する効果」は消えてなくなります。ただし、それを受けたポケモンの上にカウンターやマーカーをのせるタイプの「持続する効果」は、それを受けているポケモンがベンチにもどっても、消えません。

◆「持続する効果」を受けているポケモンが場をはなれたら、「持続する効果」は消えてなくなります。

◆ベンチに戻ったポケモンを再びバトル場に出したり、手札にもどったポケモンのカードを再び場に出したりしても、一度消えた「持続する効果」は復活しません。どんな場合でも、いったん消えた「持続する効果」が復活することはあ

りません。
◆「持続する効果」を受けているポケモンが進化したら、そのポケモンが受けていたすべての「持続する効果」は、消えてなくなります。
◆「持続する効果」を与えたポケモンが場をはなれても、そのことによってそのポケモンから受けた「持続する効果」が消えることはありません。それを与えたポケモンがどのように変化しようとも、そのことによっていったん受けた「持続する効果」が消えたり変化することはありません。

「持続する効果」の重複

◆「持続する効果」は、重複することがあります。1匹のポケモンが複数の「持続する効果」を受けることもあります。
◆別の「持続する効果」を受けたからといって、それまで受けていた「持続する効果」が消えることはありません。

「持続する効果」と特殊状態の重複

◆「持続する効果」は、特殊状態と重複することがあります。
◆「持続する効果」を受けたからといって、特殊状態が消えることはありません。

12 ワザの失敗

◆ワザが失敗した場合でも、そのポケモンは、そのワザを使ったことになります。

13 マーカーとカウンター

◆持続する効果のうち、ベンチにもどっても消えないものを受けているポケモンや、どく状態になっているポケモンの上などに、めじるしとしてのせておくものが、マーカーやカウンターです。
◆マーカーやカウンターをのせる必要がある場合には、カードの説明で、かならずそう指示されています。指示されていないのに、ポケモンにマーカーやカウンターをのせてはいけません。
◆マーカーやカウンターは、おはじきやキャンディなど、おたがいのプレイヤーにわかるものなら、何でもかまいません。
◆ポケモンが進化や退化したら、そのポケモンにのっているマーカーやカウンターを、すべてとりのぞきます。ただし、ダメージカウンターだけは、進化や退化をしても、そのまま受けつがれます。

14 ポケモンの特殊能力

◆特に記述されていないかぎり、エネルギーカードをつけていなくても、ポケモンは特殊能力を使うことができます。
◆特に記述されていないかぎり、ベンチにいるポケモンも特殊能力を使うことができます。
◆常にはたらいているため、使用を宣言しない特殊能力もあります。
- [かがくへんかガス] の説明：このカードが場にあるかぎり、「かがくへんかガス」以外のすべての特殊能力は使えず、その力も消える。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態の時、この力は消える。：最新の説明

◆決められたときに自動的にはたらくため、使用を宣言しない特殊能力もあります。
- [とうめい] の説明：このカードがワザによってダメージや効果を受けるとき、コインを投げて「おもて」なら、このカードはそのダメージと効果を受けない。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は消える。：最新の説明

◆使用を宣言して使う特殊能力もあります。
- [エナジートランス] の説明：この力は、自分の番の中で何度でも使える。自分の場にいるポケモンについている「草」エネルギーを、自分の場にいる別のポケモンにつけかえる。このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この力は使えない。：最新の説明

◆特殊能力の使用を宣言したら、それによって起こることをすべてすませてからでないと、他のことはできません。
◆特殊能力を使っている最中に、トレーナーカードを使ったり、別の特殊能力の使用（また、この特殊能力を重ねて使うこと）を宣言してはいけません。
◆自分の場に特殊能力を持ったポケモンがいても、かならずしも特殊能力の使用を宣言する必要はありません。特殊能力の使用を宣言するかどうかは、プレイヤーの判断で決めることができます。
◆特に記述されていないかぎり、1回の自分の番の中で、複数のポケモンが特殊能力の使用を宣言してもかまいません。
◆特に記述されていないかぎり、特殊能力はいつでも、何度でも使用を宣言することができます。
◆特殊能力の中には、決められたときにしか使用を宣言できないものもあります。

15 ポケモンチェック

ポケモンチェック

◆ポケモンチェックはどちらのプレイヤーの番でもありません。ですから、「次の相手の番にダメージを受けない」となっているポケモンでも、ポケモンチェックの中でのダメージ（「どく」によるダメージなど）は、受けなくてはなりません。ポケモンチェックでは、おたがいのプレイヤーのすべてのポケモンがその対象になります。

ポケモンチェックでおこなうことの順番

1.「ポケモンチェックで○○する」と指示されたことをおこなう
◆ポケモンのワザや特殊能力などによって、「ポケモンチェックで○○する」などと指示されているときは、ここでそれをおこないます。
◆ここでおこなうことが複数あった場合には、このポケモンチェックの前に番をおこなったプレイヤーが、その順番を決めます。

2.「どく」のダメージを与える
◆どく状態になっているポケモンに、それぞれ10ダメージを与えます。

3.「ねむり」からさめるかどうかをチェックする
◆ねむり状態になっているポケモンの側のプレイヤーは、コインを投げます。「おもて」が出たら、そのプレイヤーのポケモンは、ねむり状態から回復します。

4.「マヒ」がなおるかどうかをチェックする
◆マヒ状態になっているポケモンのうち、回復できるポケモンは、マヒ状態から回復します。
◆ポケモンのマヒ状態は、マヒ状態になった番の「次の自分（そのポケモンの持ち主）の番」の終わりのポケモンチェックで自動的に回復します。

16 ポケモンの「きぜつ」

◆ポケモンがもっているHP以上のダメージを受けると、ポケモンは「きぜつ」してトラッシュに置かれます。
◆ポケモンが「きぜつ」したら、そのポケモンからダメージカウンターをすべて取りのぞき、そのポケモンと、それについていたすべてのカード（エネルギーカードなど）をトラッシュします。
◆ポケモンが1匹「きぜつ」したら、「きぜつ」したポケモンの相手側のプレイヤー（そのポケモンの持ち主でないプレイヤー）は、そのプレイヤーのサイドカードから1枚を選び、取って手札に加えます。
◆あなたのサイドカードをすべて取り終えたら、あなたの勝ちとなり、対戦は終了します。
- あなたのサイドカードをすべて取り終えたときでも、対戦が終了しないこともあります。（たとえば、両方のプレイヤーが同時にサイドカードを取り終えたときなど）。

◆「きぜつ」したのが対戦ポケモンだったら、ベンチから新しい対戦ポケモンを出さなくてはなりません。かわりの対戦ポケモンが出せないときは、対戦ポケモンを出せなかったプレイヤーの負けとなり、対戦は終了します。
- 両方のプレイヤーの対戦ポケモンが同時に「きぜつ」したときは、今が自分の番で

ないプレイヤーがまず、新しい対戦ポケモンを出します。今が自分の番のプレイヤーは、それを見てから、自分の対戦ポケモンを出すことができます。

- 両方のプレイヤーの対戦ポケモンが同時に「きぜつ」して、両方のプレイヤーともに新しい対戦ポケモンを出すことができないとき、対戦は「サドン・デス」に移る場合があります。

◆1つのワザや特殊能力などによって引き起こされることがらによって複数のポケモンが「きぜつ」した場合、それらのポケモンは「同時に『きぜつ』した」ことになります。

17 サドン・デス

●「サドン・デス」とは

◆「サドン・デス」とは、対戦が引き分けで終わらないようにするためにおこなわれる延長戦のことです。

●「サドン・デス」が起こる場合

◆両方のプレイヤーが同時にすべてのサイドカードを取り終えたとき、対戦は「サドン・デス」に移る場合があります。

◆両方のプレイヤーの対戦ポケモンがいなくなって、両方のプレイヤー共に代わりの対戦ポケモンが出せないとき、対戦は「サドン・デス」に移る場合があります。

◆「サイドカードを取り終えた」ことと「バトル場に出せるポケモンがいない」が同時に起こったとき、「サドン・デス」に移る場合があります。

●「サドン・デス」の手順

◆「サドン・デス」になったら、両方のプレイヤーは、それぞれ自分の山札、トラッシュ、サイドカード、場にあるカード、手札のすべてをまとめて、最初のデッキの状態に戻します。

◆そして、延長戦として、もう一度初めから対戦をやり直します。ただし、サイドカードは、1枚だけしかセットしません。

◆先に自分のサイドカードをすべて取り終えたプレイヤーが「サドン・デス」の勝者となり、対戦の勝者となります。

- 「サドン・デス」の中で再び「サドン・デス」が起こることもあります。また、その「サドン・デス」の中でさらに「サドン・デス」が起こることもあります。最後の「サドン・デス」の勝者が、対戦の勝者となります。

18 ポケモンの進化

◆場にいるポケモンの上に、進化カードを重ねることを、「ポケモンの進化」と呼びます。また、場にいるベイビィポケモンの上にたねポケモンカードを重ねることも、「ポケモンの進化」と呼びます。

- ワザや特殊能力などによってポケモンの上に進化カードを重ねたり、ベイビィポケモンの上にたねポケモンカードを重ねることも、「ポケモンの進化」です。

◆進化する時は、「○○○○から進化」と書いてある進化カードを「○○○○」というポケモンの上に重ねるか、「○○○○に進化」と書いてあるベイビィポケモンの上に「○○○○」というたねポケモンを重ねなくてはいけません。書かれていない組み合わせでカードを重ねてはいけません。

◆「ポケモンの進化」に関するそのほかのルールについては、先の「自分の番でおこなうこと―場にいるポケモンを進化させる」の項目を参照してください。

19 ポケモンの退化

◆ワザやトレーナーカードなどの効果によって、すでに進化したポケモンから、進化カードを取りのぞくことがあります。これを「ポケモンの退化」と呼びます。

◆ポケモンを退化させるときには、以下の順番でおこないます。

- 退化するポケモンから進化カードを取りのぞきます。これでそのポケモンが退化したことになります。
  - ここで、退化前の進化カードに書かれている内容のすべては無効となり、その下にあったカードに書かれている内容が、そのポケモンを表す内容となります。
  - 取りのぞいた進化カードをどうするかは、そのポケモンを退化させた効果の指示にしたがってください。
- 退化したポケモンを、「どく」「ねむり」「マヒ」「こんらん」状態や、その他の「持続する効果」から回復させます。
  - たとえば、「マヒ」状態のポケモンが退化したとき、そのポケモンから「マヒ」は消えてなくなります。
  - たとえば、「サンド」のワザ「すなかけ」の効果を受けているポケモンが退化したとき、そのポケモンから「すなかけ」の効果は消えてなくなります。
- 進化したポケモンから、マーカーやカウンター(ダメージカウンター以外)を、すべて取りのぞきます。
- 退化によって引き起こされる特殊なことがらがあれば、それにしたがいます。
  - 特に指示されないかぎり、ここでおこなうことは何もありません。

◆退化したポケモンは、退化前のポケモンとは、別のポケモンとしてあつかわれます。

- 退化したポケモンが、退化前に持っていたワザや特殊能力を使うことはできません。

◆ポケモンが退化したとき、退化前からつけられていたエネルギーカードや、ポケモンにつけて使うタイプのトレーナーカード、ダメージカウンターは、そのまま受け継ぎます。

◆ポケモンが退化したとき、HPの値が少なくなることがあります。このとき、ポケモンのダメージの数がHPと同じかHPより大きければ、そのポケモンは「きぜつ」します。

◆ポケモンを退化させている最中は、それによって起こることをすべてすませてからでないと、他のことはできません。

- 退化させている最中に、トレーナーカードを使ったり、特殊能力の使用を宣言してはいけません。

◆特に指示されないかぎり、ポケモンを退化させることはできません。

◆「どく」「ねむり」「マヒ」「こんらん」状態のポケモンを退化させてもかまいません。

20 ポケモンの変身

◆「メタモン」の特殊能力「へんしん」「すごいへんしん」や、「タケシのキュウコン」の特殊能力「ばける」などによって、ポケモンが別のポケモンになることを、「ポケモンの変身」と呼びます。

- [へんしん]の説明:バトル場にいるかぎり、このカードは、相手の対戦ポケモンと同じカードとしてあつかわれる。ただし、「進化・退化」はできず、引き続き、この「へんしん」の力を持っている。「エネルギーカード」は、このカードについているかぎり、「草・炎・水・雷・超・闘」の、どの「色(タイプ)」のエネルギーとしても、あつかわれる。このカードがバトル場をはなれたときや、「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この「へんしん」の力は消え、このカードはメタモンにもどる。:最新の説明

- [ばける]の説明:この力は、自分の番ごとに1回使える。手札にある「進化カード」を1枚選び、このカードの上にのせる。以後、このカードを、のせた「進化カード」のポケモンとしてあつかう。(ただし「進化・退化」はできない)
  のぞむなら、自分の番に、このカードの上にのっている「進化カード」をトラッシュして、このカードを「タケシのキュウコン」にもどしてよい。
  このカードが「ねむり・マヒ・こんらん」状態のとき、この「ばける」の力は使えず、このカードは「タケシのキュウコン」にもどる。(のせてあった「進化カード」はトラッシュする):最新の説明

◆変身しているポケモンは、変身の対象となっているポケモンを構成しているカードのうち、いちばん上にあるカードに書かれている内容を、すべて持っており、変身前のポケモンを構成しているカードのうちのいちばん上にあるカードに書かれている内容は、すべて失われます。

◆ただし、変身しているポケモンは、変身の対象となっているポケモンと同じ名前のポケモンとしてもあつかわれますが、同時に、変身する前の名前(自分自身の名前)のポケモンとしてもあつかわれます。

◆また、変身しているポケモンは、変身の対象となっているポケモンの種類(「ベイビィポケモン」「たねポケモン」「進化ポケモン」)と同じ種類のポケモンとし

てあつかわれますが、同時に、変身前の自分自身の種類のポケモンとしてもあつかわれます。

◆変身しているポケモンは、変身の対象となっているポケモンが受けているダメージ、特殊状態、持続する効果のいずれも持っていません。また、変身の対象となっているポケモンについているエネルギーカードやトレーナーカードも、変身しているポケモンにはついていません。ダメージ、特殊状態、持続する効果は、変身前の自分が受けていたものをそのまま受けつぎ、エネルギーカードやトレーナーカードも、変身前の自分についていたものがそのまま受けつがれます。

◆ポケモンが変身したり、もとにもどったりしても、「新しく場に出たポケモン」としてはあつかわれません。同じポケモンとしてあつかわれます。

◆ワザや、使用を宣言するタイプの特殊能力や、トレーナーカードが使われたとき、それを使ったことによって起こるすべてのことがらが終了するまで、変身の状態は変化しません。

◆「ポケモンの変身」は、「ポケモンの進化」とは異なります。

◆変身していたポケモンがもとのポケモンにもどることは、「ポケモンの退化」とは異なります。

21　ポケモンの入れ替え

◆バトル場の対戦ポケモンを、ベンチにいる控えポケモンと入れ替えることを、「ポケモンの入れ替え」と呼びます。「にげる」も、この「ポケモンの入れ替え」にふくまれます。

◆ベンチにポケモンが5匹いる状態でも、「ポケモンの入れ替え」は、おこなうことができます。

◆「にげる」がおこなえない状態のポケモンでも、「そのポケモンを入れ替える」と指示されたときは、入れ替えをおこないます。

◆「バトル場をはなれられない」状態のポケモンは、「そのポケモンを入れ替える」と指示されても、入れ替えをおこなうことができません。

22　バトル場をはなれられないポケモン

◆「バトル場をはなれられない」状態のポケモンは、「にげる」をおこなうことができず、「ポケモンの入れ替え」をおこなうこともできません。

◆「バトル場をはなれられない」状態のポケモンは、そのポケモンを手札や山札にもどすこともできません。

- ただし、そのポケモンが「きぜつ」したときには、そのポケモンをバトル場からトラッシュします。

◆「バトル場をはなれられない」状態のポケモンでも進化させることはできます。

23　同じタイミングで起こったことの順番

◆同じタイミングで複数のことがらが起こったときは、特に指示されていないかぎり、それらを処理する順番を、そのとき番をおこなっているプレイヤーが決めます。

- たとえば、ユンゲラーのワザ「エナジーショック」は相手のポケモンに対して、「エネルギーをつけるとマヒ状態になる」という持続する効果を与えます。この効果を受けたポケモンに「なんでもなおし配合エネルギー」をつけた場合、同じポケモンに対して、マヒ状態にするという効果と特殊状態から回復させるという効果が同じタイミングで発生したことになります。この効果の処理をする順番は、その番のプレイヤーが決めることができます。

  「エナジーショック」の説明：このワザを受けた相手は、次の相手の番、エネルギーカードがついたとき、マヒ状態になる。

  「なんでもなおし配合エネルギー」の説明：このカードは「無色」エネルギー1個ぶんとしてあつかう。このカードを手札から出してポケモンにつけるとき、そのポケモンの「どく・ねむり・マヒ・こんらん」状態をすべて回復させる。「無色」エネルギーは、ほかの色のエネルギーのかわりにはならない。ほかの色のエネルギーは「無色」エネルギーのかわりになる。

24　ポケモンカード★ネオ

「ポケモンカード★ネオ」が登場するまで、ベイビィポケモンカードや、ベイビィポケモンという種類のポケモンは、存在しませんでした。そのため、「ポケモンカード★ネオ」より前に存在しているカードには、ベイビィポケモンに関する説明がありません。ここでは、「ポケモンカード★ネオ」より前に存在しているカードにおいて、ベイビィポケモンや、それに関連することがらがどのようにあつかわれるかを説明します。

●ベイビィポケモン

◆ベイビィポケモンカードは、たねポケモンカードと同様にあつかわれます。

- たとえば、「山札から『たねポケモン』のカードを1枚選び出し、手札に加える」と記述されている場合、たねポケモンカードのかわりにベイビィポケモンカードを選んで手札に加えることができます。

◆場にいるベイビィポケモンは、たねポケモンと同様にあつかわれます。

- たとえば、「おたがいの場にいる『たねポケモン』を1匹選び、････」と記述されている場合、たねポケモンのかわりにベイビィポケモンを1匹選ぶことができます。

●ベイビィポケモンから進化したたねポケモン

◆ベイビィポケモンを進化させたたねポケモンカードも、場にあるかぎり、進化カードとしてあつかわれます。

- たとえば、「そのポケモンについている『進化カード』を好きなだけはがし、････」と記述されている場合、進化カードだけでなく、ベイビィポケモンを進化させるために使われたたねポケモンカードをはがすことができます。

◆場にいるベイビィポケモンを、たねポケモンカードによって進化させたなら、場にあるかぎり、そのポケモンは「進化ポケモン」としてあつかわれます。

- たとえば、「このカードは、相手の『進化ポケモン』のワザによるダメージや効果を受けない」と記述されているポケモンは、ベイビィポケモンから進化したたねポケモンのワザによるダメージや効果を受けません。

INDEX★ルールさくいん［あいうえお順］

- あ あいさつ 308 311
- 相手／（太字の相手） 313 318 320 321
- 相手の番 309 321
- 悪タイプ 313
- い 入れ替え 310 311 313 320 325
- 色（タイプ） 313
- え HP（エイチピー） 319
- HPとダメージ 319
- エネルギー 320
- エネルギーカード 310 318
  - エネルギーカードによる効果 322
  - エネルギーカードによる効果／ワザを受ける側 320
  - エネルギーカードによる効果／ワザを受ける側 322
  - エネルギーカードによる効果／ワザを使う側 320
  - 基本エネルギーカード 318
  - 特殊エネルギーカード 318
- エネルギーとエネルギーカード 319
- エネルギーの数とエネルギーカードの数 319
- 延長戦 324
- お 同じタイミングで起こったことの順番 325
- 同じ名前のカード 308
- 表にする 308 309
  - ポケモンを表にする 308

- か カードの記述 307
- カードの分類 307 313
- カードを引く 309 312
- カウンター 323
- 雷タイプ 313
- 勝ち 311 312 324
- 勝ち負けが決まるとき 311
- き きぜつ 320 324
- 基本エネルギーカード 318
- 基本となるダメージ 322
- く 草タイプ 313
- こ コイントス 319
- 効果 309 320 321
- こんらん状態 311 322 323

- さ サイドカード 308 311 312
- サドン・デス 311 324
- し 持続する効果 309 323
  - 「持続する効果」と特殊状態の重複 323
  - 「持続する効果」の重複 323
- 失敗（ワザの失敗） 320 322
- 弱点 320 322
- 順番 おこなうことの順番 324
  - 同じタイミングで起こったことの順番 325
  - ポケモンチェックでおこなうことの順番 324
- 自分／（太字の自分） 313 321
- 自分の番 309
  - 自分の番でおこなうこと 309
  - 自分の番と相手の番 309
- 進化 309 310 324 325
- 進化カード 316 325
- 進化させる 309
- 進化・退化 323
- 進化ポケモン 310 319 325
- す スタジアムカード 312 317 321

- せ 先攻後攻 308

- た 対戦 対戦スタート 308
  - 対戦の後 311
  - 対戦の舞台 312
  - 対戦の流れ 309
- 対戦ポケモン 313
- 退化 324 325
- タイプ 313
- たねポケモン 319
- たねポケモンカード 315 319
- ダメージ 319 320
  - 与えたダメージ 319
  - 基本となるダメージ 319
  - ダメージ計算の順番 319 321
  - ダメージと効果 321
  - ダメージの回復 320
  - ダメージの数 319
  - ダメージの端数 319
  - ダメージの目安 320 321
  - ダメージを与えたポケモン 319
  - ダメージを与えなかった 320
  - ダメージを変更する効果 319 320 322
  - ダメージを変更する効果／ワザを受ける側 320 322
  - ワザによるダメージ 321
- ダメージカウンター 319
  - ダメージカウンターの移動 320
- ち 超タイプ 313
- て デッキ 308 311
  - デッキを切る 308
- 手札 308 312
  - 手札と山札 308
- 抵抗力 320 322
- と どく状態 321 322
  - どくのダメージ 324
- どくマーカー 322
- トラッシュ 312
- トラッシュする 312
- トレーナーカード 310 313 317
  - トレーナーカードの効果／ワザを受ける側 322
  - トレーナーカードの効果／ワザを使う側 320
- 闘タイプ 313
- 特殊エネルギーカード 318
- 特殊状態 322
  - こんらん状態 311 322 323
  - 特殊状態と「持続する効果」の重複 323
  - 特殊状態のそれぞれ 322
  - 特殊状態の重複 323
  - どく状態 321 322
  - ねむり状態 322 324
  - マヒ状態 322 324
- 特殊能力 311 320 323

- に にげる 310 311 325
- ね ねむり状態 322 324

- は 場（ば） 308 312
  - 新しく場に出たポケモン 325
  - その番の最初から場に出ていた 310
  - 場に出す 309
  - ポケモンを場に出す 309
  - ポケモンが場をはなれる 313
- 鋼タイプ 313
- バトル場 311 312 313 324
  - バトル場に出す 308 309 313
  - バトル場のポケモン 313
- はなれられない 325
- HP（ヒットポイント） 319
- ひ 控えポケモン 313
- へ ベイビィポケモン 319 325
  - ベイビィポケモンから進化したたねポケモン 319
  - ベイビィポケモンの進化 310
- ベイビィポケモンカード 314 319 325
- ベンチ 309 313
  - ベンチにいるポケモン 313
  - ベンチに出す 308 309
  - ベンチに出せるポケモンの数 309
- 変身 324
  - 変身しているポケモン 324
- ほ ポケモン 313
  - ポケモンが場にいる 313
  - ポケモンを表にする 308
- ポケモンカード 307
  - ポケモンカードの種類 313
- ポケモンカード★ネオ 325
- ポケモンチェック 309 323
  - ポケモンチェックでおこなうことの順番 323
- ポケモンとポケモンのカード 319
- ポケモンの入れ替え 325
- ポケモンのカード 313
- ポケモンの進化 324
- ポケモンのどうぐ 315
- ポケモンの名前 313
- ポケモンの名前／別のカード 308 320 322
- 炎タイプ 313

- ま マーカー 322
  - マーカーやカウンター 310 322
- 負け 309 311 324 325
- マヒ状態 322 324
- み 水タイプ 313
- む 無色タイプ 313

- や 山札 308 309 311 312

- れ レギュレーション 307

- わ ワザ 320
  - ワザに必要なエネルギー 320
  - ワザによるダメージ 321
  - ワザの失敗 323
  - ワザの順番 309
  - ワザの説明 320 321
  - ワザのダメージ 321
  - ワザの名前 320
  - ワザの要素 321
  - ワザを使う 309 320

ポケモンカードの歩み

POKÉMON★CARD★GAME

POCKET MONSTERS TRADING CARD GAME

'96

	1 January	2 February	3 March	4 April	5 May	6 June
ポケモンカード	■95.11 石原恒和プロデューサーのもと、大山功一氏、赤羽卓美氏のメンバーでポケモンカードの制作がスタートする					
ポケモンカード						
ゲームボーイ		■2.27『ポケットモンスター赤』『緑』発売				
イベント						
ブックス・アクセサリー						
CD・アニメ・その他				■4.15 コロコロコミックで「ミュウ」データプレゼント（20名の当選枠に7万8千通の応募が殺到）		

7 July　8 August　9 September　10 October　11 November　12 December

■10.20 ポケモンカード全国発売！
『第1弾スターターパック』『第1弾拡張パック』同時発売

■7.15 コロコロコミック誌上でポケモンカードが公開される

■10.15 コロコロコミックに「ピカチュウ」「プリン」のおまけカードが付録としてつく

■12.12 『ギフトパック』発売

■10.15 『ポケットモンスター青』小学館8誌で通信販売

■ 次世代ワールドホビーフェア会場で
「製造快調！」と書かれた予告チラシを配布する

■12.22/23 第5回次世代ワールドホビーフェアで初めてのポケモンカードのイベントが行なわれる（幕張メッセ）

■11.30『すぐわかるポケモンカードの遊びかた』発売

'97

	1 January	2 February	3 March	4 April	5 May	6 June
ポケモンカード			■3.5 拡張パック第2弾「ポケモンジャングル」発売			■6.20 拡張パック第3弾「化石の秘密」発売
ポケモンカード						■6.5「ルールブック第2版」
ゲームボーイ						■6.13「ポケットモンスター青」 小学館13誌で通信販売 13誌についている申込書を使用して、 ローソン限定販売
イベント						■6.14/15 第1回ポケモンカード公式トーナメント（幕張メッセ）
ブックス・アクセサリー			■3.5「カウンターセット」発売 ■3.20「大人にもわかるポケモンカード戦略」発売		■5.2「プレイマット」発売	■6.13「公式カードファイル」発売 ■6.5 公式マガジン「ポケモンカードファンクラブ」創刊
CD・アニメ・その他				■4.1 テレビアニメ『ポケットモンスター』放送開始		■6.28 ポケモンCD第1弾「ポケットモンスター」発売 ポケモンカードCMソング「ポケモン言えるかな？」他全5曲を収録

7 July | 8 August | 9 September | 10 October | 11 November | 12 December

■11.21 拡張パック第4弾「ロケット団」発売

■8.9 JR東日本ポケットモンスタースタンプラリー開催（97.8.9～97.8.17）
（賞品は「なみのりピカチュウ」と「ミュウ」カード）

■10.10 トヨタオートキャンペーン開催（97.10～97.12）
（「ピカチュウ」と「ウィンディ」カードがプレゼントされる）

■10.15 コロコロコミック
「イラストアーティストコンテスト」
（結果発表97.12.15）

■11.21「ルールブック第3版」

■12.10 NINTENDO64「Wゲットだぜ！キャンペーン」開始（97.12.10～98.1.31）
（「かっこいいポリゴン」と「くいしんぼカビゴン」カードがプレゼントされる）

■12.19「ロケット団ギフトパック」発売

■12.5「ポケットモンスター青」
ローソン店頭で予約販売
限定10万本

■11.8 第2回ポケモンカード公式トーナメント
マサラカップ（神戸国際展示場）

■12.7 第2回ポケモンカード
公式トーナメント トキワカップ
（福岡ドーム）

■9.5「ポケモンカードファンクラブVol.2」発売

■11.11「キャリングケース」「デッキケース」発売

■11.18「ポケモンカードファンクラブVol.3」発売

■11.20「大人にもわかるポケモンカード戦略 改訂版」発売

■9.21 NINTENDO64「なみのりピカチュウ」データプレゼント
キャンペーン開始（97.9.21～97.10.31）

'98

1 January / 2 February / 3 March / 4 April / 5 May / 6 June

ポケモンカード

- ■3.23『拡張シート 第1弾』(青版) 発売
- ■4.26「ニビシティジム タケシ」「ハナダシティジム カスミ」発売
- ■6.17『拡張シート第2弾』(赤版) 発売

ポケモンカード

- ■1.1「ルールブック第4版」
- ■1.10「次世代ワールドホビーフェア特別限定 拡張シート」発売 (98.1.10～98.2.15)
- ■2.10「とりかえっこプリーズ」キャンペーン開始 (98.2.10～98.7.31)
- ■4.15 コロコロコミック「"ミュウツーの逆襲" 公開記念 イラストアーティストコンテスト」(結果発表98.6.15)
- ■5.15 コロコロコミック「"ピカチュウのなつやすみ" 公開記念 イラストアーティストコンテスト」(結果発表98.7 15)

ゲームボーイ

- ■2.28『ポケットモンスター青』、ローソン店頭で予約販売 限定5万本

イベント

- ■1.10/11第2回ポケモンカード公式トーナメント ニビカップ (幕張メッセ)
- ■2.1 第2回ポケモンカード公式トーナメント ハナダカップ (大阪ドーム)
- ■2.8 第2回ポケモンカード公式トーナメント シオンカップ (札幌コミュニティドーム)
- ■2.15 第2回ポケモンカード公式トーナメント クチバカップ (ナゴヤドーム)
- ■4.26 ポケモンカード第1回日本一決定戦 リザードンメガバトル (幕張メッセ)
- ■6.13 第8回次世代ワールドホビーフェアにて初のシールド戦を行う (幕張メッセ)

ブックス・アクセサリー

- ■2.28『ポケモンカードファンクラブ Vol.4』発売
- ■6.10『ポケモンカードファンクラブ Vol.5』発売

CD・アニメ・その他

- ■2.10 ポケモンCD第5弾『とりかえっこプリーズ』発売 ポケモンカードCMソング「とりかえっこプリーズ」他全5曲を収録
- ■3.27『ポケットピカチュウ』発売
- ■4.25「ポケモンセンターTOKYO」オープン
- ■5.27 米国「E3ショー」でアメリカ版ポケモン『Pokémon』発表

7 July　8 August　9 September　10 October　11 November　12 December

■7.25「クチバシティジム マチス」「タマムシシティジム エリカ」発売
■10.24『ジム拡張第1弾 リーダーズスタジアム』発売
■11.24「拡張シート第3弾」(緑版) 発売
■12.5「クイックスターターギフトパック」発売

■9.3 テレビ東京系「64マリオスタジアム」にて、
カメックスメガバトル日本一決定戦放映
■11.1「ANAポケモンジェット　ジェットでゲットだ！
Wチャンスキャンペーン」(98.11.1~99.1.31)
■11.24「通信進化キャンペーン」開始 (98.11.24~99.4.30)
■12.3 小学館学年誌12月号「タマムシ大学ハイパー博士試験」でハイパー博士になれた人から抽選で1000名（6誌合計）に「コイキング」がプレゼントされる

■9.12『ポケットモンスター ピカチュウ』発売
■9.28 全米でゲームボーイ版『Pokémon』(赤版、青版) 発売
■12.18『ポケモンカードGB』発売

■7.18「ポケモンカードジムオフィシャル」日本橋にオープン
■7.19/20 ポケモンカード第2回公式トーナメントシリーズ
カメックスメガバトル関東大会（パシフィコ横浜）
■7.26 ポケモンカード第2回公式トーナメントシリーズ
カメックスメガバトル中部大会（ポートメッセなごや）
■8.1 ポケモンカード第2回公式トーナメントシリーズ
カメックスメガバトル九州大会（福岡国際センター）
■8.16 ポケモンカード第2回公式トーナメントシリーズ
カメックスメガバトル北海道大会（アクセスサッポロ）
■8.22/23 ポケモンカード第2回公式トーナメントシリーズ
カメックスメガバトル関西大会（国立京都国際会館）
■10.3 地区イベント「ポケモンカードジムオフィシャルシリーズ」広島よりスタート
98.10.3~99.5.30の期間中に27府県のべ38回開催
（広島、福井、山形、静岡、長野、岐阜、高知、岡山、宮城、新潟、大阪、青森、和歌山、鹿児島、熊本、長崎、大分、鳥取、宮崎、徳島、滋賀、愛媛、奈良、三重、富山、秋田、茨城）

■7.19「公式コレクション・ファイル」発売
■10.20『めざせ！ポケモンカードマスター』発売
■11.5「ポケットモンスターカードゲーム全カードカレンダー」発売
■11.13「すぐわかるポケモンカードの遊びかた 最新版 Ver.2」発売

■8.1 NINTENDO64ソフト『ポケモンスタジアム』発売
■11.14「ポケモンセンターOSAKA」オープン
■7.18 劇場版ポケットモンスター
「ミュウツーの逆襲」「ピカチュウのなつやすみ」公開
■7.18「ポケモンセンターTOKYO」グランドオープン
■9.21 全米でアニメ『Pokémon』放映開始
■9.28 全米でゲームボーイ版『Pokémon』(赤版、青版) 発売
■12.12 NINTENDO64
『ピカチュウげんきでちゅう』発売

'99

1 January　2 February　3 March　4 April　5 May　6 June

ポケモンカード

■2.26「ヤマブキシティジム ナツメ」「グレンタウンジム カツラ」発売

■6.25「ジム拡張 第2弾 闇からの挑戦」発売

ポケモンカード

■「ANAポケモンジェット ジェットでゲットだ！ Wチャンスキャンペーン」(98.11.1～99.1.31)

■「通信進化キャンペーン」(98.11.24～99.4.30)

■4.1 ポケモンカードファンクラブ発足

■6.1「ANAポケモンジェット みんなにうれしいキャンペーン」'99バージョン第1弾（99.6.1～99.7.31）

ゲームボーイ

イベント

■6.12/13 第10回次世代ワールドホビーフェア（幕張メッセ）

■6.20 ポケモンカード ワンデイトーナメント（梅田クリスタルホール）

ブックス・アクセサリー

■5.22「ポケモンカードになったワケ①」発売

■5.28 公式マガジン「ポケモンカードトレーナーズ」創刊

CD・アニメ・その他

■3.21 NINTENDO64「ポケモンスナップ」発売

■4.14 ゲームボーイソフト「ポケモンピンボール」発売

■4.30 NINTENDO64ソフト「ポケモンスタジアム2」発売

7 July　8 August　9 September　10 October　11 November　12 December

■7.17 夏季限定パック「サザンアイランド」発売
■7.17「サザンアイランド」映画公開記念セット
■7.30「ポケットモンスターカードゲーム イントロパック」発売
■12.10「「ポケットモンスター金・銀」発売記念プレミアムファイル」発売

■7.10 チャレンジパスポート配布開始
■8.1「ANAポケモンジェット みんなにうれしいキャンペーン」'99バージョン第2弾 (99.8.1〜99.9.30)

■11.21「ポケットモンスター金」「銀」発売

■7.10/11 チャレンジロード'99 SUMMER　大阪大会(ATCホール)
■7.18 チャレンジロード'99 SUMMER　福岡大会(西日本総合展示場)
■7.23 チャレンジロード'99 SUMMER　広島大会(サンプラザホール)
■7.26 チャレンジロード'99 SUMMER　仙台大会(サンフェスタ)
■7.30 チャレンジロード'99 SUMMER　名古屋大会(吹上ホール)
■8.3/4 チャレンジロード'99 SUMMER　東京大会(東京ビッグサイト)
■8.10 チャレンジロード'99 SUMMER　札幌大会(アクセスサッポロ)
■8.22 チャレンジロード'99 SUMMER シークレットスーパーバトル日本一決定戦(都内某所)
■8.25 トロピカルメガバトル日本一決定戦(ハワイ)
■8.26 トロピカルメガバトル日米交流戦(ハワイ)
■9.12 地区イベント「バトルロード'99 AUTUMN」金沢よりスタート
99.9.12〜99.12.19の期間中に15道府県のべ17回開催
(石川、青森、北海道、広島、宮城、秋田、岩手、大阪、岡山、沖縄、新潟、愛媛、香川、佐賀、長崎)

■7.16「ポケモンカードトレーナーズVol.2」発売
■7.23「ポケモンカードデッキシールドインターナショナル」発売
■8.11「ポケモンカードはじめてビデオ」レンタル開始
■9.22「ポケモンカードになったワケ②」発売
■10.1「ポケモンカードトレーナーズVol.3」発売
■12.10「ポケモンカードトレーナーズVol.4」発売
■12.10「ポケモンカードオフィシャルコレクションファイル」発売
■12.10「ポケモンカードオフィシャルコレクションリフィル」発売

■7.17 劇場版ポケットモンスター「幻のポケモン ルギア爆誕」「ピカチュウたんけんたい」公開
■11.21「ポケットピカチュウ 金銀といっしょ!」発売

ポケモンカードシリーズラインナップ

第1弾スターターパックからポケモンカード★ネオ第1弾「金、銀 新世界へ…」まで、これまでに登場した全アイテムを、発売日順に紹介します。



ポケモンカード
第1弾 スターターパック
発売●'96年10月20日



ポケモンカード
第1弾 拡張パック
発売●'96年10月20日



ギフトパック ☆
発売●'96年12月12日



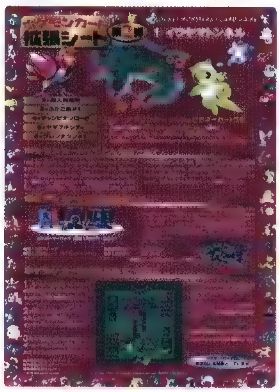
ポケモンカード
第2弾 ポケモンジャングル
発売●'97年3月5日



ポケモンカード
第3弾 化石の秘密
発売●'97年6月20日



ポケモンジム 第1弾
ハナダシティジム カスミ ☆
発売●'98年4月26日



拡張シート 第2弾（赤版）
発売●'98年6月17日



ポケモンジム 第2弾
クチバシティジム マチス ☆
発売●'98年7月25日



ポケモンジム 第2弾
タマムシシティジム エリカ ☆
発売●'98年7月25日



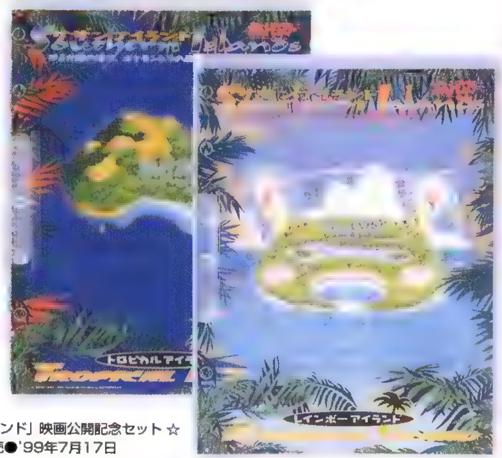
ポケモンジム
ジム拡張第1弾 リーダーズスタジアム
発売●'98年10月24日



ポケモンジム
ジム拡張 第2弾 闇からの挑戦
発売●'99年6月25日

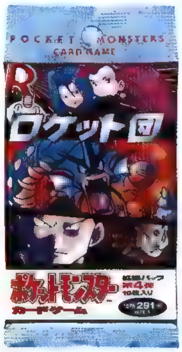


夏期限定パック「サザンアイランド」☆
発売●'99年7月17日



「サザンアイランド」映画公開記念セット ☆
発売●'99年7月17日

☆印がついているものは数量限定商品または販売終了となった商品です。現在、店頭に在庫がない場合があります。



ポケモンカード
第4弾 ロケット団
発売●'97年11月21日



ロケット団ギフトパック ☆
発売●'97年12月19日



拡張シート 第1弾（青版）
発売●'98年3月23日



ポケモンジム 第1弾
ニビシティジム タケシ ☆
発売●'98年4月26日



拡張シート第3弾（緑版）
発売●'98年11月24日



クイックスターターギフトパック ☆
発売●'98年12月5日



ポケモンジム第3弾
ヤマブキシティジム ナツメ ☆
発売●'99年2月26日



ポケモンジム第3弾
グレンタウンジム カツラ ☆
発売●'99年2月26日



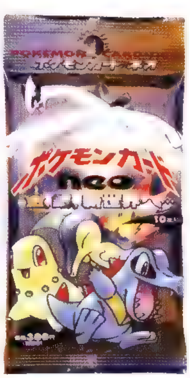
ポケットモンスターカードゲーム
イントロパック
発売●'99年7月30日



「ポケットモンスター金・銀」発売記念
プレミアムファイル ☆
発売●'99年12月10日



ポケモンカード★ネオ
スターターパック
発売●2000年2月4日



ポケモンカード★ネオ
第1弾「金、銀 新世界へ…」
発売●2000年2月4日

グッズ&アクセサリー

※カウンターセット、プレイマットは、2000年2月上旬に
デザイン・パッケージ・価格が新しくなります。



カウンターセット
発売●'97年3月5日



プレイマット
発売●'97年5月2日



公式カードファイル
発売●'97年6月13日



デッキケース
発売●'97年11月11日



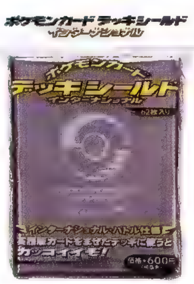
キャリングケース
発売●'97年11月11日



公式コレクション・ファイル
発売●'98年7月19日
※このファイルは数量限定商品につき販売終了となりました。



ポケットモンスターカードゲーム
全カードカレンダー
発売●'98年11月5日



ポケモンカードデッキシールド
インターナショナル
発売●'99年7月23日



ポケモンカードオフィシャル
コレクションファイル
発売●'99年12月10日
※左のファイルはトレーナーズ誌上の通信販売でのみ購入可能な商品です。



ポケモンカードオフィシャル
コレクションリフィル
発売●'99年12月10日

ポケモンカードブックス

☆印がついているものは数量限定商品または販売終了となった商品です。
現在、店頭に在庫がない場合があります。



すぐわかるポケモンカードの遊びかた☆
発売●'96年11月30日



大人にもわかるポケモンカード戦略☆
発売●'97年3月20日



ポケモンカードファンクラブVOL.1☆
発売●'97年6月5日



ポケモンカードファンクラブ VOL.2☆
発売●'97年9月5日



ポケモンカードファンクラブ VOL.3☆
発売●'97年11月18日



大人にもわかるポケモンカード戦略 改訂版☆
発売●'97年11月20日



ポケモンカードファンクラブ VOL.4☆
発売●'98年2月28日



ポケモンカードファンクラブ VOL.5☆
発売●'98年6月10日



めざせ！ポケモンカードマスター☆
発売●'98年10月20日



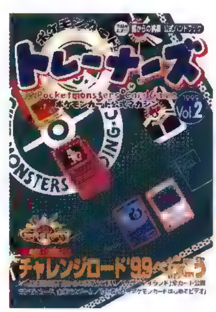
すぐわかるポケモンカードの遊びかた 最新版ver.2
発売●'98年11月13日



ポケモンカードになったワケ①
著者／姫野かげまる
発売●'99年5月22日



ポケモンカードトレーナーズ VOL.1
発売●'99年5月28日



ポケモンカードトレーナーズ VOL.2
発売●'99年7月16日



ポケモンカードになったワケ②
著者／姫野かげまる
発売●'99年9月22日



ポケモンカードトレーナーズ VOL.3
発売●'99年10月1日



ポケモンカードトレーナーズ VOL.4
発売●'99年12月10日



ポケモンカードになったワケ③ 著者／姫野かげまる
発売●2000年1月22日

公式イベント記録

1997.11〜1999.8



Rezardon megabattle

リザードンメガバトル

第2回公式トーナメント大会

東京会場のみだった第1回公式トーナメント大会をへて、スタートした第2回公式トーナメント「リザードンメガバトル」は全国6大都市で地区予選大会を行うという大スケールで開催され、地区大会の上位入賞選手を招待して日本一決定戦を決行する、現在の公式トーナメントの流れを確立した記念すべき大会でもある。日本中から強い選手が集まって腕を競うというイメージから「リザードンメガバトル」と題された日本一決定戦は、幕張メッセで行われ、会場の隅々までをファンが埋めつくすという大盛況ぶり。決勝リーグは特設ステージ上で行われ、スクリーンに映し出される上級者ならではのテクニックの応酬に、観客は圧倒されっぱなしだった。





秋から冬と寒い時期にかけての開催だったが、会場に訪れた選手たちは熱心に対戦を楽しんでいた。特に北海道では大雪のふる中での開催となってしまったが、選手たちは早朝から行列を作っていた。

【大会の結果】

ジュニアリーグ

優勝	平田峻くん
準優勝	国分荘輔くん
3位	窪慎太郎くん

シニアリーグ

優勝	高田康行くん
準優勝	一海達郎くん
3位	小田直輝くん

【リザードンメガバトル開催スケジュール】

'97年11月8日　マサラカップ／神戸国際展示場
'97年12月7日　トキワカップ／福岡ドーム
'98年1月10日〜11日　ニビカップ／幕張メッセ
'98年2月1日　ハナダカップ／大阪ドーム
'98年2月8日　シオンカップ／札幌コミュニティドーム
'98年2月15日　クチバカップ／ナゴヤドーム

▼

'98年4月26日
リザードンメガバトル日本一決定戦／幕張メッセ

ポケモンカード・クリエイターからひと言

日本一決定戦の出場選手たちはデッキを高度に編集しているし、それをいかすテクニックにも長けていて本当に強いと感心しました。そんな彼らが大会が終わったあとにトレーディングをしたり、次に会う約束をしている姿を見て、とてもうれしく思いました。――――★石原恒和

公式グッズ



▲リザードン・デッキケース
日本一決定戦上位入賞者にプレゼントされた



▲リザードン・パーカー
日本一決定戦出場選手にプレゼントされた

【カメックスメガバトル開催スケジュール】

'98年7月19日～20日　関東大会／パシフィコ横浜
'98年7月26日　中部大会／ポートメッセなごや
'98年8月1日　九州大会／福岡国際センター
'98年8月16日　北海道大会／アクセスサッポロ
'98年8月22日～23日　関西大会／国立京都国際会館

▼

'98年8月30日
カメックスメガバトル日本一決定戦／テレビ東京



Kamex megabattle

カメックスメガバトル

第2回公式トーナメント・シリーズ

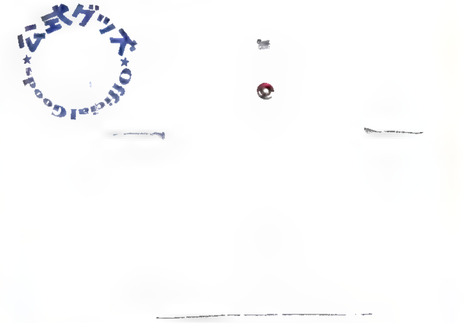




「リザードンメガバトル」の開催に刺激され、大会参加を希望する選手の数もぐっと増えた。また女の子の活躍がひときわ目立ったが、残念ながら上位入賞ははたせなかった。

リザードンメガバトルの興奮さめやらぬなか、続いて開催されたカメックスメガバトル。大会専用ルール（レギュレーション）を細かくもうけ、公式トーナメントの「競技」としての面と、選手のデッキに「パソコン大暴走！」を1枚加えるルールを会場でいきなり発表するなど「イベント」としての面白さが強化された。各地区大会の決勝リーグでは、開始前のステージでプロデューサー・石原恒和氏とポケモンカードマスター代表・高橋伸哉氏による出場選手のデッキ解説が行われ、その中味と的確な分析に観客から驚きの声が上がるシーンもみられた。日本一決定戦「カメックスメガバトル」は、東京・港区にあるテレビ東京のスタジオで開催され、決勝戦の模様は'98年9月3日テレビ番組『64マリオスタジアム』で全国に放映された。





▲カメックスメガバトルの開催を記念して制作されたTシャツ。日本一決定戦出場選手にプレゼントされた。

【大会の結果】

ジュニアリーグ
優勝　加藤和人くん
準優勝　加藤覚之くん
3位　笹沼 恵くん

シニアリーグ
優勝　浅倉 誓くん
準優勝　藤沢謙一くん
3位　梶田健児くん

ポケモンカード・クリエイターからひと言

ポケモンカードが広まっていく中で、長く遊んでいる人と初心者の人の腕前の差が次第に広がっていきました。どちらの人にも大会にチャレンジしてほしくて、この差をうまくうめられるように、この大会から大会専用ルールを考案するようになりました。――★赤羽卓美

Tropical mega battle
トロピカルメガバトル
チャレンジロード'99

約1年の準備期間を費やして開催された「チャレンジロード'99」は、それまでの公式トーナメントのスケールをはるかに上回る大会となった。全国7大都市で地区大会を行い、会場を訪れたなるべくたくさんのファンが参加できるように当日の受付とし、また初心者と上級者がそれぞれ大会を存分に楽しめるように2つの大会を同時開催したのだ。小学生を対象にした「トロピカルメガバトル」は、予選ではあらかじめ用意されたデッキを使って対戦するという、まさに初心者でも気軽に楽しめる大会となった。ハワイで行われた日本一決定戦には、各地区大会の1位の選手と家族が招待された。アメリカの選手との日米交流戦は大成功をおさめ、世界大会の開催の予感を大いに高めた。



各会場ともおよそ500人以上のファンが予選大会に参加し、その眺めは壮観だった。ハワイでは大会のほかパーティなどが開かれ、日本とアメリカの選手は日米交流戦を待たずして仲良くなっていた。





【トロピカルメガバトル開催スケジュール】

'99年7月10日～11日　大阪大会／ATCホール
'99年7月18日　福岡大会／西日本総合展示場
'99年7月23日　広島大会／サンプラザホール
'99年7月26日　仙台大会／サンフェスタ
'99年7月30日　名古屋大会／吹上ホール
'99年8月3～4日　東京大会／東京ビッグサイト
'99年8月10日　札幌大会／アクセスサッポロ

▼

'99年8月25日　トロピカルメガバトル日本一決定戦／ハワイ
'99年8月26日　トロピカルメガバトル日米交流戦／ハワイ



【大会の結果】

優勝　米田卓也くん
準優勝　久間健弘くん
3位　大塚富裕くん

ポケモンカード・クリエイターからひと言

日米交流戦の成功がうれしかったですね。この交流戦が参加してくれた選手たちにとって、外国の人とコミュニケーションする面白さを学んだり、外国語を勉強したくなったり、人生の刺激になってくれるなら、本当に作り手みょうりにつきます。
――――★三浦明彦



▲トロピカルメガバトルのイメージポケモン・ナッシーがデザインされたバンダナ。地区大会のベスト64に勝ち進んだ選手にプレゼントされた。

【シークレットスーパーバトル開催スケジュール】

'99年7月10日〜11日　大阪大会／ATCホール
'99年7月18日　福岡大会／西日本総合展示場
'99年7月23日　広島大会／サンプラザホール
'99年7月26日　仙台大会／サンフェスタ
'99年7月30日　名古屋大会／吹上ホール
'99年8月3〜4日　東京大会／東京ビッグサイト
'99年8月10日　札幌大会／アクセスサッポロ

▼

'99年8月22日
シークレットスーパーバトル日本一決定戦／東京某所



Secret Super battle
シークレットスーパーバトル
チャレンジロード'99



「シークレットスーパーバトル」は、中〜上級者を対象にした大会。事実上の日本一の座を手に入れられる大会だけに、参加選手の意気ごみがヒシヒシと感じられた。ワイワイとにぎやかに対戦が進む「トロピカルメガバトル」とは好対照に、大会は真剣なムードで進んでいった。また、予選大会で使用できるデッキは事前に知らされておらず、会場で渡された3種類の『ポケモンジム』パックの中からひとつを選んで対戦するなど、カード全般の知識を問われる仕掛けもあった。日本一決定戦はシークレット（秘密）らしく、会場の場所が最後まで明かされず、選手たちはホテルからバスで直行。大人っぽい雰囲気の会場で、選手たちは持てる力をぶつけあった。

高校生が参加できるはじめての公式トーナメントということもあって、各会場には大勢のファンが駆けつけた。応募多数の場合は、スロットマシンを使用して抽選が行われた。



【大会の結果】

優勝　梶田健児くん
準優勝　宮寺啓祐くん
3位　谷川雄作くん

公式グッズ



▲シークレットスーパーバトルのイメージポケモン・ミュウツーがデザインされたバンダナ。地区大会のベスト64に勝ち進んだ選手にプレゼントされた。

ポケモンカード・クリエイターからひと言

予選への参加を希望する人が多く、狭き門になってしまったのが、かわいそうでしたね。だけど、それだけみなさんの熱い思いを感じましたよ。ポケモンカードの青春って感じでしたね。うれしい限りです。———★大山功一

P O K É M O N　C A R D　O V E R S E A

世界に広がるポケモンカード

'99年春、ポケモンカードの世界進出がはじまった。その最初の国となるアメリカで空前のブームを巻き起こしているのは、すでにごぞんじだろう。まず最初にテレビアニメ『ポケットモンスター』が毎日くり返し放送され、次にゲームボーイ版『ポケットモンスター赤』『ポケットモンスター青』が発売され大ヒットを記録。そうして人気がピークにさしかかろうというタイミングで発売されたのが、ポケモンカードの英語版『Pokémon TRADING CARD GAME』なのだ。商品がショップに並んだ瞬間に品切れるというほどの人気を集め、わずか1年間で35億枚以上のカードを販売。日本をはるかに上回る熱狂ぶりだ。先にテレビアニメとゲームボーイ版がヒットをして下地を作っていたということも大きいが、これほどまでのブームを築き上げたのは、ポケモンカードの面白さがトレーディングカードゲームの本場であるアメリカでもきちんと伝わったということだろう。アメリカでの販売は『マジック：ザ・ギャザリング』で世界的に有名なウィザーズ・オブ・ザ・コースト社が担当しており、アメリカ独自のパックや関連アイテムが続々と登場している。



アメリカで発売されているポケモンカード・シリーズ



【第1弾】

【第1弾】スターターパック
TWO-PLAYER STARTER SET

拡張パック
BOOSTER PACKS

テーマデッキ
PRECONSTRUCTED THEME DECKS
左より
ZAP!（ザップ！）
OVERGROWTH（オーバグロウス）
BRUSHFIRE（ブラッシュファイヤー）
BLACKOUT（ブラックアウト）



【ポケモンジャングル】

拡張パック
Jungle BOOSTER PACKS

テーマデッキ
Jungle　PRECONSTRUCTED THEME DECKS
左より
WATER BLAST（ウォーターブラスト）
POWER RESERVE（パワーリザーブ）



【化石の秘密】

拡張パック
FOSSIL BOOSTER PACKS

テーマデッキ
FOSSIL　PRECONSTRUCTED THEME DECKS
左より
BODYGUARD（ボディガード）
LOCK DOWN（ロックダウン）

【テーマデッキとは？】
テーマにそったデッキがあらかじめ組まれたアメリカ・オリジナルのパック

全米をまたにかけた公式トーナメントが早くも開催！

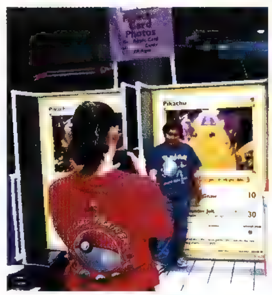
トレーディングカードゲームの本場だけあり、アメリカでは発売されるやいなやイベントが開催され、多くの人気を集めている。写真は'99年3月に行われたモールツアーと呼ばれるイベントの風景だ。全米10都市20ヶ所のショッピングモールで行われ、多くのファンを集めた。続く7月には公式トーナメント「トロピカルメガバトル」もスタート。全米9大都市で予選大会を行い、優勝者はハワイへ招待され、日本の代表選手と日米交流戦を楽しんだ。

また、雑誌やインターネットでもポケモンカードの情報はさかんに紹介されている。専門誌『THE DUELIST（デュエリスト）』ではポケモンカードの特集が大々的に組まれ、ピカチュウとサトシが表紙を飾った。ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社のホームページでは、ポケモンカードの製品情報とイベント情報、レポートをつねに発信している。

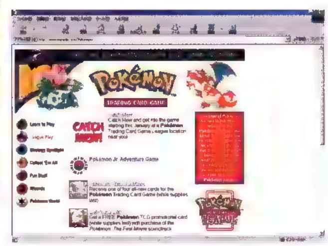




THE DUELIST



モールツアーでは順番を待ちきれない子どもたちが床にプレイマットを広げて対戦をはじめるなど、日本と変わらぬ光景がみられた。



Pokémon TRADING CARD GAME
http://www.wizards.com/Pokemon/

続々と発売される各国語版カード

ポケモンカードの世界進出はアメリカだけにとどまらず着々と進行している。現在はフランス語版、ドイツ語版が発売され、こちらも人気急上昇中。また続いてポルトガル語版、スペイン語版、オランダ語版、イタリア語版が発売される予定だ。今、ポケモンカードは文字通り、世界に広がっている。世界各国のファンが参加するポケモンカード世界大会の開催は、もはや夢物語ではないのだ。



スペイン語版



フランス語版



ドイツ語版



ポルトガル語版



イタリア語版



オランダ語版

**ポケモンカードは世界共通の遊び。
もしキミが海外旅行へいくのなら
自慢のデッキを持っていこう。
外国のポケモンカードファンと
友だちになれるかもしれないぞ！**

P O K É M O N C A R D neo

『ポケモンカード★ネオ』の登場で変わるカード戦略

『ポケモンカード★ネオ』の3大ポイント

1 新ポケモン??種、登場！

『ポケットモンスター金』『銀』で、新たに発見されたポケモンがカードで登場。これまでに発見されているポケモンもさらに新しいワザと特殊能力を持って活躍する。

2 新たなタイプの発見！鋼と悪

ポケモンカードの7タイプ「草」「炎」「水」「雷」「超」「闘」「無色」に、さらに2つのタイプ「鋼＝はがね」と「悪＝あく」が加わった。鋼と悪、それぞれに対応するエネルギーカードも加わり、新しいデッキ戦略が生まれる。



鋼エネルギー　悪エネルギー

3 「ベイビィ」ポケモンとは?

これまでの「たねポケモン」「1進化ポケモン」「2進化ポケモン」に加え、新たに「たねポケモン」に進化する「ベイビィポケモン」が加わる。「ベイビィポケモン」だけがもつ不思議な力は、対戦の流れを大きく変える。

一新されたカード・デザイン



ポケモンカードの種類
「ベイビィポケモン」「たねポケモン」「1進化ポケモン」「2進化ポケモン」と全4種類になったポケモンカードの種類がここに表示される。これでそのポケモンが進化のどの段階なのか、ひと目でわかる。

ワザのスペース
ワザの名前や説明文のスペースが広がり、読みやすくなった。

マーク
このカードが『ポケモンカード★ネオ』第1弾『金、銀　新世界へ…』に登場するカードであることを表している。

弱点と抵抗力
「弱点」と「抵抗力」のデザインが見やすく、わかりやすくなった。弱点はへこんだ形で、相手のポケモンから強力なワザを受けるイメージ。抵抗力はでっぱった形で、相手のポケモンのワザをふせぐイメージを表している。

追加されるルールとカード

●鋼と悪タイプ

鋼と悪は、これまでの7つのタイプに加わるエクストラ（特別な）タイプだ。この2つのタイプのエネルギーとポケモンはとてもめずらしく、強力な能力を持っている。

鋼ポケモン

●ポケモンのタイプの中で最も多い、草タイプのポケモンに対して抵抗力を持っている。



ハガネール

悪ポケモン

●悪ポケモンには弱点がなく、抵抗力だけがある。
●悪ポケモンらしく、ちょっといじわるなワザを持っている。



ニューラ

鋼エネルギー

●このエネルギーをつけたポケモンが相手のワザを受けるとき、受けるダメージを「－10」するという効果がある。
●鋼ポケモン以外のポケモンにつけると、このカードがつけているポケモンがワザによって与えるダメージも「－10」される。
●特殊エネルギーなので、デッキには4枚までしか入れられない。



鋼エネルギー

悪エネルギー

●このエネルギーをつけたポケモンがワザを使うとき、相手に与えるダメージが「＋10」されるという効果がある。
●悪ポケモンとわるいポケモン以外のポケモンにつけると、「どく」状態と同じように、そのポケモン自身がポケモンチェックごとに10ダメージを受けることになる。
●特殊エネルギーなので、デッキには4枚までしか入れられない。



悪エネルギー

●ベイビィポケモン

ベイビィポケモンは、その不思議な能力によって、これまでの対戦の流れを大きく変える可能性を秘めている。

基本的な能力

●ベイビィポケモンは、バトル場にいるときに、相手のポケモンのワザを失敗させることができる。相手プレイヤーがベイビィポケモンに対してワザを使うとき、コインを投げて「うら」なら、そのワザは失敗してしまう。
●ベイビィポケモンには弱点がない。



ピチュー

●新トレーナーカード

新しい使いかたをするトレーナーカードも登場する。その中のひとつ［ポケモンのどうぐ］には、こんな効果がある。

ポケモンのどうぐ

●ポケモンカードにつけて使うタイプのトレーナーカード。
●ポケモンチェックでその効果を発生させ、トラッシュされる。

「きのみ」

●ポケモンチェックのとき、このカードをつけているポケモンに2個以上のダメージカウンターが乗っているなら、それを2個とりのぞける。



トレーナーカード「きのみ」

「きせきのみ」

●ポケモンチェックのとき、このカードをつけているポケモンが「どく・ねむり・マヒ・こんらん」状態なら、それらをすべて回復する



トレーナーカード「きせきのみ」

MY DECK LIST

MY DECK

デッキのなまえ

カードのなまえ	枚

メモ

MY DECK

デッキのなまえ

カードのなまえ	枚

メモ

MY DECK

デッキのなまえ

カードのなまえ	枚

メモ

カードさくいん

POKÉMON★CARD★GAME

アイウエオ順別

シリーズ別

目的別

ア

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
アーボ	10/40	草	22
アーボ	15/50	草	22
アーボック	27/60	草	23
アーボック	30/60	草	23
アズマオウ	28/70	水	109

イ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
いいきずぐすり			256
イーブイ	5/30	無	240
イーブイ	9/40	無	241
イーブイ	12/50	無	242
イシツブテ	15/50	闘	193
イシツブテ	16/50	闘	193
イマクニ？	/?		292
イマクニ？のドードー	15/50	無	232
イワーク	12/90	闘	198
イワーク	25/70	闘	198
イワーク	40/90	闘	199

ウ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
ウィンディ	34/70	炎	74
ウィンディ	35/70	炎	74
ウィンディ	45/100	炎	74
ウツドン	23/60	草	43
ウツドン	28/70	草	44
ウツボット	42/80	草	45

エ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
エネルギー・リムーブ			255
エネルギー回収			257
エネルギーサーキュレート			275
エネルギー転送			263
エビワラー	23/50	闘	203
エビワラー	33/70	闘	203
エフェクトガード			269
エリカ			277
エリカのウツドン	26/60	草	44
エリカのウツドン	30/70	草	44
エリカのウツボット	37/80	草	45
エリカのお付き			278
エリカのクサイハナ	24/60	草	36
エリカのクサイハナ	28/70	草	36
エリカの香水			278
エリカの親切			279
エリカのタマタマ	12/40	草	49
エリカのタマタマ	15/50	草	50
エリカのナゾノクサ	10/40	草	34
エリカのナゾノクサ	12/40	草	35
エリカのナゾノクサ	15/50	草	35
エリカのナッシー	31/70	草	51
エリカのハクリュー	32/80	無	248
エリカのパラス	17/50	草	39
エリカのピクシー	35/70	無	224
エリカのピッピ	16/50	無	223
エリカのピッピ	17/50	無	224
エリカのフシギソウ	22/60	草	15
エリカのフシギダネ	15/50	草	14
エリカのフシギバナ	45/90	草	17
エリカのプリン	13/50	無	226
エリカのマダツボミ	12/40	草	42
エリカのマダツボミ	13/40	草	43
エリカのマダツボミ	15/50	草	43
エリカのミニリュウ	14/40	無	247
エリカのモンジャラ	21/60	草	55
エリカのラフレシア	34/80	草	38
エレブー	20/60	雷	139
エレブー	22/60	雷	139
エレブー	30/70	雷	139
エレブー	35/70	雷	140

オ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
オーキドはかせ			255
オコリザル	26/60	闘	187
オコリザル	35/70	闘	187
お上品攻撃			279
オニスズメ	9/40	無	220
オニスズメ	12/40	無	220
オニスズメ	13/50	無	221
オニドリル	24/60	無	222
オニドリル	27/70	無	222
オムスター	32/70	水	118
オムスター	36/80	水	119
オムナイト	19/40	水	117
オムナイト	20/50	水	118
オムナイト	22/50	水	118
思い出させる			272

カ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
ガーディ	12/40	炎	71
ガーディ	16/50	炎	71
ガーディ	18/60	炎	72
カイリキー	54/90	闘	192
カイリキー	67/100	闘	192
カイリュー	41/100	無	248
カイリュー	43/90	無	249
カイリュー	45/100	無	249
カイロス	15/50	草	57
カイロス	24/60	草	58
カスミ			273
カスミのアズマオウ	24/70	水	110
カスミのいかり			274
カスミのギャラドス	42/100	水	115
カスミのコイキング	5/30	水	114
カスミのコダック	15/50	水	92
カスミのコダック	18/60	水	92
カスミのゴルダック	32/70	水	94
カスミのシードラ	30/70	水	108
カスミのシェルダー	10/40	水	104
カスミのジュゴン	40/80	水	103
カスミの勝負			273
カスミのスターミー	35/80	水	112
カスミのタッツー	10/40	水	107
カスミのタッツー	16/50	水	107
カスミのてあて			294
カスミのドククラゲ	30/70	水	100
カスミのトサキント	8/30	水	109
カスミのトサキント	10/40	水	109
カスミのなみだ			274
カスミのニョロゾ	37/70	水	97
カスミのニョロボン	43/90	水	98
カスミのニョロモ	15/50	水	96
カスミのニョロモ	16/50	水	96
カスミのパウワウ	14/50	水	101
カスミのパウワウ	20/60	水	102
カスミのパルシェン	30/70	水	104
カスミのヒトデマン	16/40	水	111
カスミのヒトデマン	20/50	水	111
カスミのメノクラゲ	12/40	水	99
カスミのメノクラゲ	16/50	水	99
カスミのわがまま			274
化石の発掘			268
かっこいいポリゴン	15/50	無	244
カツラ			279
カツラのウィンディ	42/90	炎	75
カツラの奥の手			281
カツラのガーディ	15/50	炎	72
カツラのガーディ	17/50	炎	73
カツラのガーディ	20/60	炎	73
カツラのガルーラ	36/80	無	237
カツラのギャロップ	31/70	炎	78
カツラのギャンブル			280
カツラのキュウコン	27/60	炎	71
カツラのクイズ　その1			280
カツラのクイズ　その2			281
カツラのクイズ　その3			281
カツラのケンタロス	34/70	無	238
カツラのサイホーン	26/60	闘	205
カツラのドードー	17/50	無	232
カツラのドードリオ	26/70	無	233
カツラのヒトカゲ	16/50	炎	64
カツラのヒトカゲ	18/50	炎	64
カツラのファイヤー	44/90	炎	82
カツラのブーバー	29/60	炎	80
カツラのポニータ	11/40	炎	76
カツラのポニータ	13/50	炎	76
カツラのマンキー	14/40	闘	187
カツラのリザード	29/70	炎	65
カツラのリザードン	50/100	炎	67
カツラのロコン	9/40	炎	68
カツラのロコン	18/50	炎	70
カビゴン	20/90	無	244
カビゴン	35/90	無	245
カブト	9/30	闘	206
カブト	22/50	闘	206
カブトプス	30/60	闘	207
カメール	20/60	水	88
カメール	22/70	水	88
カメール	24/70	水	89
カメックス	52/100	水	90
カモネギ	20/50	無	231
カラカラ	13/40	闘	200
カラカラ	14/40	闘	201
カラカラ	15/50	闘	201
ガラガラ	25/60	闘	201
ガラガラ	26/60	闘	202
ガルーラ	36/80	無	236
ガルーラ	38/80	無	237
ガルーラ	40/90	無	237

キ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
きずぐすり			254
きずぐすり配合エネルギー			298
キャタピー	13/40	草	17
キャタピー	15/50	草	17
ギャラドス	41/100	水	114
ギャロップ	30/60	炎	77
ギャロップ	33/70	炎	77
ギャンブラー			263
キュウコン	32/80	炎	70
キョウ			283
キョウのアーボ	17/50	草	23
キョウのアーボック	44/90	草	24
キョウのコクーン	21/60	草	21
キョウのゴルバット	27/60	草	33
キョウのズバット	14/40	草	32
キョウのスピアー	34/80	草	22
キョウのドガース	10/40	草	53
キョウのドガース	15/50	草	53
キョウの忍者ジム			294

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
キョウのビードル	13/40	草	20
キョウのピジョン	34/60	無	216
キョウのベトベター	19/50	草	48
キョウのベトベトン	38/80	草	49
キョウのポッポ	9/40	無	214
キョウのポッポ	15/50	無	214
キョウのマタドガス	31/70	草	54
キョウのメタモン	12/40	無	239
キョウのモンジャラ	16/50	草	56
キョウ秘伝、変わり身の術			284
キングラー	27/60	水	105
キングラー	33/80	水	106

ク

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
くいしんぼカビゴン	50/100	無	245
クサイハナ	22/60	草	35
くすぐりマシーン			286
クチバシティジム			287
クラブ	17/40	水	105
クラブ	20/50	水	105
グレンタウンジム			288

ケ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
ケーシィ	8/30	超	149
ケーシィ	10/30	超	149
ケーシィ	14/40	超	149
ゲンガー	38/80	超	162
ゲンガー	40/80	超	162
元気のかけら			258
元気のかたまり			268
ケンタロス	32/60	無	238
ケンタロス	35/70	無	238

コ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
コイキング	6/30	水	113
コイキング	8/30	水	113
コイキング	10/30	水	113
コイル	12/40	雷	132
コイル	13/40	雷	133
コイル	15/40	雷	133
ゴース	8/30	超	157
ゴース	13/40	超	157
ゴース	17/50	超	158
ゴースト	17/50	超	160
ゴースト	22/60	超	160
ゴースト	25/60	超	161
ゴースト	26/70	超	161
ゴーリキー	24/60	闘	190
ゴーリキー	28/70	闘	190
ゴーリキー	40/80	闘	190
コクーン	20/60	草	20
コクーン	23/80	草	21
コダック	15/50	水	91
コダック	16/50	水	91
コラッタ	9/30	無	217
コラッタ	12/40	無	217
コラッタ	15/50	無	217
ゴルダック	27/70	水	93
ゴルダック	28/70	水	93
ゴルバット	25/50	草	32
ゴルバット	29/60	草	32
ゴローニャ	36/80	闘	197
ゴローニャ	37/80	闘	197
ゴローン	27/60	闘	195
ゴローン	28/60	闘	195
ゴローン	29/60	闘	196
コンパン	12/40	草	40
コンパン	15/50	草	40

サ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
サイドン	37/80	闘	205
サイドン	48/100	闘	205
サイホーン	18/70	闘	204
サカキ			285
サカキのカイリキー	50/100	闘	193
サカキのカイロス	27/70	草	58
サカキのギャラドス	40/90	水	115
サカキの切り札			285
サカキのコイキング	9/30	水	114
サカキのゴーリキー	36/80	闘	191
サカキのニドキング	50/100	草	29
サカキのニドキング	58/120	草	30
サカキのニドクイン	51/100	草	27
サカキのニドラン♀	11/50	草	25
サカキのニドラン♂	14/40	草	28
サカキのニドリーナ	35/80	草	26
サカキのニドリーノ	32/70	草	29
サカキのニャース	12/40	無	228
サカキのニャース	17/50	無	229
サカキのペルシアン	23/60	無	230
サカキのワンリキー	18/50	闘	189
錯乱ジム			291
サワムラー	23/50	闘	202
サワムラー	30/60	闘	202
サンダー	28/70	雷	142
サンダー	30/70	雷	143
サンダー	40/80	雷	143
サンダー	64/90	雷	143
サンダース	29/70	雷	141
サンド	12/40	闘	179
サンド	15/40	闘	179
サンドパン	33/70	闘	180
サンドパン	35/70	闘	181

シ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
シードラ	23/60	水	107
シードラ	26/70	水	108
シェルダー	8/30	水	103
シェルダー	16/50	水	103
シャワーズ	42/80	水	117
ジュゴン	24/60	水	102
ジュゴン	42/80	水	102

ス

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
スーパーポケモン回収			271
スターミー	28/60	水	112
ストライク	23/60	草	56
ストライク	25/70	草	56
スパイ作戦			276
ズバット	9/40	草	30
ズバット	10/40	草	30
ズバット	12/40	草	31
スピアー	32/80	草	21
スリーパー	30/60	超	165
スリーパー	36/90	超	165
スリープ	10/50	超	163
スリープ	12/50	超	164

セ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
セキチクシティジム			289
ゼニガメ	8/40	水	87
ゼニガメ	14/50	水	87
ゼニガメ	15/50	水	87
ゼニガメ	16/50	水	88
せまいジム			290

ソ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
そらをとぶピカチュウ	11/40	雷	128
そらをとぶピカチュウ	12/40	雷	129

タ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
退化スプレー			261
ダウジングマシーン			260
ダグトリオ	36/70	闘	183
ダグトリオ	40/80	闘	183
タケシ			271
タケシのイシツブテ	13/40	闘	194
タケシのイシツブテ	15/50	闘	194
タケシのイシツブテ	17/50	闘	194
タケシのイワーク	30/70	闘	199
タケシのイワーク	41/100	闘	200
タケシのオコリザル	32/70	闘	188
タケシのキュウコン	30/70	炎	70
タケシのゴルバット	30/70	草	33
タケシのゴローニャ	40/90	闘	198
タケシのゴローン	30/70	闘	196
タケシのゴローン	32/70	闘	196
タケシのサイドン	38/80	闘	206
タケシのサイホーン	25/60	闘	204
タケシのサイホーン	29/70	闘	204
タケシのサンド	13/40	闘	180
タケシのサンド	20/50	闘	180
タケシのサンドパン	26/60	闘	181
タケシのサンドパン	34/70	闘	181
タケシのズバット	5/30	草	31
タケシのズバット	11/40	草	31
タケシの育て方			272
タケシのダグトリオ	27/60	闘	184
タケシのディグダ	13/40	闘	183
タケシのベロリンガ	24/80	無	235
タケシの保護			272
タケシのマンキー	10/40	闘	186
タケシのマンキー	12/40	闘	186
タケシのロコン	10/40	炎	68
タケシのロコン	16/50	炎	68
たたきつけろ！挑戦状			266
タッチ交代！			293
タッツー	19/40	水	106
タッツー	20/40	水	106
タマタマ	14/50	草	49
タマムシシティジム			288

チ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
超エネルギー回収			292
超エネルギーリムーブ			261

ツ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
月の石			267

テ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
ディグダ	8/30	闘	182
ディグダ	15/40	闘	182
ディグダ	16/50	闘	182
抵抗力低下ジム			290
ディフェンダー			257

ト

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
ドードー	10/50	無	231
ドードー	10/40	無	232
ドードリオ	25/60	無	233
ドードリオ	28/70	無	233
ドガース	12/40	草	51
ドガース	13/50	草	52
ドガース	14/50	草	52
ドガース	16/50	草	52
トキワシティジム			289
ドククラゲ	21/60	水	100
ドククラゲ	30/60	水	100
トゲピー	8/30	無	250
トゲピー	10/40	無	250
トサキント	12/40	水	108
突風			255
トラッシュ交換			284
トランセル	20/70	草	18
トランセル	21/70	草	18
とりかえっこプリーズ！			293
トロピカルウインド			294

ナ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
ナゾノクサ	8/50	草	34
ナゾノクサ	21/50	草	34
ナッシー	27/70	草	50
ナッシー	35/80	草	50
ナッシー［Exeggutor］	/80	草	51
ナツメ			282
ナツメのＥＳＰ			283
ナツメのケーシィ	11/40	超	150
ナツメのケーシィ	12/40	超	150
ナツメのケーシィ	18/50	超	151
ナツメのゲンガー	39/80	超	163
ナツメのゲンガー	42/90	超	163
ナツメのゴース	9/30	超	158
ナツメのゴース	10/40	超	158
ナツメのゴース	16/50	超	160
ナツメのゴースト	20/50	超	161
ナツメのゴースト	29/70	超	162
ナツメのコダック	16/50	水	92
ナツメのゴルダック	33/70	水	94
ナツメのコンパン	13/40	草	40
ナツメのサイキックコントロール			283
ナツメのスリーパー	31/70	超	166
ナツメのスリープ	15/50	超	164
ナツメのスリープ	18/50	超	164
ナツメのバリヤード	20/50	超	167
ナツメのバリヤード	30/60	超	167
ナツメのフーディン	44/80	超	154
ナツメのポリゴン	17/40	無	244
ナツメの眼			282
ナツメのモルフォン	24/60	草	41
ナツメのヤドラン	29/70	超	157
ナツメのヤドン	15/50	超	155
ナツメのユンゲラー	41/70	超	152
ナツメのルージュラ	20/60	超	169
ナツメのルージュラ	21/60	超	169
なにかの化石	/10		264
なみのりピカチュウ	13/50	雷	130
なんでもなおし			256
なんでもなおし配合エネルギー			298

ニ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
にせオーキドの逆襲			266
にせオーキドはかせ			262
ニドキング	48/90	草	29
ニドクイン	43/90	草	26
ニドラン♀	12/50	草	24
ニドラン♀	13/60	草	25
ニドラン♂	20/40	草	27
ニドラン♂	22/50	草	27
ニドリーナ	22/60	草	25
ニドリーナ	24/70	草	26
ニドリーノ	23/60	草	28
ニドリーノ	25/60	草	28
ニビシティジム			287
ニャース	10/40	無	227
ニャース	13/50	無	227
ニャース	14/50	無	227
ニャース	15/50	無	228
ニャース	17/50	無	228
ニョロゾ	28/60	水	96
ニョロゾ	30/70	水	97
ニョロボン	40/80	水	97
ニョロボン	48/90	水	98
ニョロモ	13/40	水	95
ニョロモ	15/50	水	95

ネ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
熱血！			280
ねむれ！ねむれ！			264

ハ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
パウワウ	10/50	水	101
パウワウ	12/60	水	101
ハクリュウ	33/80	無	247
パソコン大暴走！			293
パソコン通信			260
バタフリー	28/70	草	19
バタフリー	37/80	草	19
バトル場は穴だらけ!			265
ハナダシティジム			287
ハマちゃんのヤドキング	33/70	超	174
パラス	8/40	草	38
パラス	15/50	草	38
パラセクト	28/60	草	39
パラセクト	29/60	草	39
バリヤード	20/50	超	166
バリヤード	28/40	超	166
パルシェン	25/50	水	104

ヒ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
ビードル	12/40	草	19
ビードル	15/50	草	20
ピカチュウ	5/30	雷	125
ピカチュウ	9/40	雷	125
ピカチュウ	12/40	雷	125
ピカチュウ	13/50	雷	126
ピカチュウ	14/50	雷	126
ピカチュウ	16/60	雷	127
ピクシー	34/70	無	224
ピジョット	39/70	無	216
ピジョット	40/80	無	216
ピジョン	36/60	無	215
ピジョン	38/60	無	215
ピッピ	14/40	無	223
ピッピ	15/50	無	223
ピッピ人形	/10		261
ヒトカゲ	9/40	炎	63
ヒトカゲ	10/50	炎	63
ヒトカゲ	10/50	炎	64
ヒトデマン	15/40	水	110
ヒトデマン	17/50	水	110
ビリリダマ	8/30	雷	136
ビリリダマ	10/40	雷	136
ビリリダマ	13/40	雷	136

フ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
ファイヤー	33/70	炎	81
ファイヤー	35/70	炎	81
ファイヤー	37/80	炎	82
ブースター	28/70	炎	80
フーディン	42/80	超	153
フーディン	45/90	超	153
ブーバー	18/50	炎	79
ブーバー	24/50	炎	79
ブーバー	27/60	炎	79
ブーバー	31/70	炎	80
プクリン	36/80	無	226
プクリン	40/90	無	226
フシギソウ	20/60	草	14
フシギソウ	23/60	草	15
フシギソウ	26/70	草	15
フシギダネ	12/40	草	13
フシギダネ	13/40	草	13
フシギダネ	15/50	草	13
フシギバナ	64/100	草	16
フシギバナ	67/100	草	16
フジろうじん			264
プテラ	28/60	闘	207
プテラ	30/70	闘	207
プラスパワー			257
フラッシュ			270
フリーザー	34/80	水	119
フリーザー	34/70	水	119
フリーザー	35/70	水	121
プリン	10/50	無	225
プリン	12/50	無	225
プリン	14/60	無	225

ヘ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
ベトベター	10/40	草	45
ベトベター	15/50	草	46
ベトベター	17/50	草	47
ベトベトン	34/70	草	48
ペルシアン	25/70	無	229
ベロリンガ	20/60	無	234
ベロリンガ	25/70	無	234
ベロリンガ	26/90	無	234

ホ

カード名	Lv./HP	タイプ	ページ
ポケモンいれかえ			254
ポケモン回収			260
ポケモン交換おじさん			259
ポケモン再転送			270
ポケモン図鑑			258
ポケモンセンター			256
ポケモン育て屋さん			259
ポケモンタワー			292
ポケモンの笛			258
ボスのやりかた			266
ポッポ	8/40	無	213
ポッポ	10/50	無	213
ポニータ	8/40	炎	75
ポニータ	10/40	炎	75
ポニータ	15/50	炎	76
ポリゴン	12/30	無	243

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
ポリゴン	18/40	無	243
ポリゴン	20/40	無	243

マ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
まきちらせ！ベトベトガス			265
マサキ			254
マサキの転送装置			270
マスターボール			269
マダツボミ	10/40	草	42
マダツボミ	11/40	草	42
マタドガス	26/60	草	53
マタドガス	27/60	草	54
マチス			275
マチスのイーブイ	10/40	無	242
マチスのエレブー	22/60	雷	140
マチスのエレブー	28/70	雷	141
マチスのオニスズメ	8/30	無	221
マチスのオニスズメ	17/50	無	221
マチスのオニドリル	30/70	無	222
マチスのコイル	10/30	雷	133
マチスのコイル	12/40	雷	134
マチスの交渉			276
マチスのコラッタ	7/30	無	218
マチスのコラッタ	10/40	無	218
マチスのサンダース	32/70	雷	142
マチスのピカチュウ	10/40	雷	127
マチスのピカチュウ	15/50	雷	128
マチスの秘策			276
マチスのビリリダマ	12/40	雷	137
マチスのビリリダマ	15/50	雷	137
マチスのマルマイン	33/70	雷	138
マチスのライチュウ	32/70	雷	132
マチスのライチュウ	38/80	雷	132
マチスのラッタ	32/70	無	219
マチスのラッタ	33/60	無	220
マチスのレアコイル	30/70	雷	135
マリル	10/40	水	121
マリル	17/50	水	121
マルマイン	40/80	雷	137
マルマイン	42/90	雷	138
マンキー	7/30	闘	185
マンキー	14/40	闘	185

ミ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
見えない壁			284
ミニスカート			262
ミニリュウ	10/40	無	246
ミニリュウ	12/40	無	246
ミュウ	5/30	超	172
ミュウ	8/40	超	172
ミュウ	23/50	超	173
ミュウ	25/50	超	173
ミュウツー	30/60	超	169
ミュウツー	53/60	超	170
ミュウツー	54/80	超	170
ミュウツー	60/70	超	171
ミュウツー	67/80	超	171

メ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
メタモン	15/40	無	239
メタモン	20/50	無	239
メノクラゲ	10/30	水	98
メンテナンス			259

モ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
モルフォン	22/60	草	41
モルフォン	28/70	草	41
モンジャラ	8/50	草	55
モンジャラ	15/50	草	55
モンスターボール			262

ヤ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
ヤドキング	36/70	超	174
ヤドラン	26/60	超	156
ヤドラン	35/90	超	156
ヤドン	9/40	超	154
ヤドン	16/50	超	155
ヤドン	18/50	超	155
ヤマブキシティジム			288

ユ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
ユンゲラー	38/60	超	151
ユンゲラー	39/60	超	151
ユンゲラー	40/70	超	152

ヨ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
夜の廃品回収			265

ラ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
ライチュウ	32/70	雷	130
ライチュウ	33/70	雷	131
ライチュウ	40/80	雷	131
ライチュウ	45/90	雷	131
ラッキー	40/100	無	235
ラッキー	55/120	無	235
ラッタ	25/60	無	218
ラッタ	41/60	無	219
ラプラス	24/60	水	116
ラプラス	30/70	水	116
ラプラス	31/80	水	116
ラフレシア	30/70	草	37
ラフレシア	35/80	草	37

リ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
リザード	32/80	炎	65
リザードン	76/120	炎	66
リサイクル			263
リムーブ禁止ジム			291

ル

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
ルージュラ	18/50	超	167
ルージュラ	22/60	超	168
ルージュラ	23/70	超	168
ルージュラ	27/70	超	168

レ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
レアコイル	28/60	雷	134
レアコイル	30/70	雷	134
レアコイル	35/80	雷	135
礼儀作法			278
レインボーエネルギー			298
レディバ	12/40	草	58

ロ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
ロケット団員			285
ロケット団参上！			267
ロケット団のおねーさん			267
ロケット団の実験			286
ロケット団の特訓ジム			290
ロケット団のニャース	11/40	無	229
ロケット団の爆発ジム			289
ロケット団のワナ			286
ロコン	11/50	炎	67
ロコン	13/50	炎	67

ワ

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
ワープポイント			282
わるいアーボック	25/60	草	24
わるいオコリザル	23/60	闘	188
わるいカイリキー	30/70	闘	192
わるいカイリュー	33/70	無	249
わるいカメール	21/60	水	89
わるいカメックス	28/70	水	90
わるいギャラドス	31/70	水	115
わるいギャロップ	24/60	炎	78
わるいクサイハナ	21/50	草	36
わるいゴーリキー	28/60	闘	191
わるいゴルダック	23/60	水	93
わるいゴルバット	25/50	草	33
わるいサンダース	23/50	雷	141
わるいシャワーズ	28/60	水	117
わるいスリーパー	26/60	超	165
わるいダグトリオ	18/50	闘	184
わるいハクリュー	28/60	無	248
わるいブースター	23/50	炎	81
わるいフーディン	30/60	超	153
わるいベトベトン	25/60	草	48
わるいペルシアン	28/60	無	230
わるいマタドガス	24/60	草	54
わるいマルマイン	24/60	雷	138
わるいヤドラン	27/60	超	156
わるいユンゲラー	24/50	超	152
わるいラッタ	25/50	無	219
わるいラフレシア	29/60	草	37
わるいリザード	23/50	炎	65
わるいリザードン	38/80	炎	66
わるいレアコイル	26/60	雷	135
ワンリキー	18/50	闘	188
ワンリキー	20/50	闘	189
ワンリキー	24/50	闘	189

その他

カード名	Lv / HP	タイプ	ページ
___のラッキー	38/90	無	236
___のピカチュウ	17/50	雷	128
R団のエビワラー	29/60	闘	203
R団のカビゴン	40/90	無	245
R団のサンダー	34/70	雷	144
R団のストライク	23/60	草	57
R団のファイヤー	26/60	炎	82
R団のミュウツー	35/70	超	172
？？？			173

第1弾

●草ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
キャタピー	13/40	17
コクーン	23/80	21
スピアー	32/80	21
ドガース	13/50	52
トランセル	21/70	18
ニドキング	48/90	29
ニドラン♂	20/40	27
ニドリーノ	25/60	28
ビードル	12/40	19
フシギソウ	20/60	14
フシギダネ	13/40	13
フシギバナ	67/100	16
モンジャラ	8/50	55

●炎ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
ウィンディ	45/100	74
ガーディ	18/60	72
キュウコン	32/80	70
ヒトカゲ	10/50	63
ブーバー	24/50	79
ポニータ	10/40	75
リザード	32/80	65
リザードン	76/120	66
ロコン	11/50	67

●水ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
カメール	22/70	88
カメックス	52/100	90
ギャラドス	41/100	114
コイキング	8/30	113
ジュゴン	42/80	102
スターミー	28/60	112
ゼニガメ	8/40	87
ニョロゾ	28/60	96
ニョロボン	48/90	98
ニョロモ	13/40	95
パウワウ	12/60	101
ヒトデマン	15/40	110

●雷ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
エレブー	35/70	140
コイル	13/40	133
サンダー	64/90	143
ピカチュウ	12/40	125
ビリリダマ	10/40	136
マルマイン	40/80	137
ライチュウ	40/80	131
レアコイル	28/60	134

●超ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
ケーシィ	10/30	149
ゴース	8/30	157
ゴースト	22/60	160
スリープ	12/50	164
フーディン	42/80	153
ミュウツー	53/60	170
ユンゲラー	38/60	151
ルージュラ	23/70	168

●闘ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
イワーク	12/90	198
エビワラー	33/70	203
カイリキー	67/100	192
ゴーリキー	40/80	190
サンド	12/40	179
ダグトリオ	36/70	183
ディグダ	8/30	182
ワンリキー	20/50	189

●無色ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
カモネギ	20/50	231
コラッタ	9/30	217
ドードー	10/50	231
ハクリュウ	33/80	247
ピジョン	36/60	215
ピッピ	14/40	223
ポッポ	8/40	213
ポリゴン	12/30	243
ミニリュウ	10/40	246
ラッキー	55/120	235
ラッタ	41/60	219

●トレーナーカード

カード名	Lv / HP	ページ
いいきずぐすり		256
エネルギー・リムーブ		255
エネルギー回収		257
オーキドはかせ		255
きずぐすり		254
元気のかけら		258
退化スプレー		261
ダウジングマシーン		260
超エネルギーリムーブ		261
ディフェンダー		257
突風		255
なんでもなおし		256
にせオーキドはかせ		262
パソコン通信		260
ピッピ人形	/10	261
プラスパワー		257
ポケモンいれかえ		254
ポケモン回収		260
ポケモン交換おじさん		259
ポケモン図鑑		258
ポケモンセンター		256
ポケモン育て屋さん		259
ポケモンの笛		258
マサキ		254
ミニスカート		262
メンテナンス		259

第2弾 ポケモンジャングル

●草ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
ウツドン	28/70	44
ウツボット	42/80	45
カイロス	24/60	58
クサイハナ	22/60	35
コンパン	12/40	40
ストライク	25/70	56
タマタマ	14/50	49
ナゾノクサ	8/50	34
ナッシー	35/80	50
ニドクイン	43/90	26
ニドラン♀	13/60	25
ニドリーナ	24/70	26
バタフリー	28/70	19
パラス	8/40	38
パラセクト	28/60	39
マダツボミ	11/40	42
モルフォン	28/70	41
ラフレシア	35/80	37

●炎ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
ギャロップ	33/70	77
ブースター	28/70	80

●水ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
アズマオウ	28/70	109
シャワーズ	42/80	117
トサキント	12/40	108

●雷ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
サンダース	29/70	141
ピカチュウ	14/50	126
マルマイン	42/90	138

●超ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
バリヤード	28/40	166

●闘ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
オコリザル	35/70	187
カラカラ	13/40	200
ガラガラ	26/60	202
サイドン	48/100	205
サイホーン	18/70	204
マンキー	7/30	185

●無色ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
イーブイ	12/50	242
オニスズメ	13/50	221
オニドリル	27/70	222
カビゴン	20/90	244
ガルーラ	40/90	237
ケンタロス	32/60	238
ドードリオ	28/70	233
ニャース	15/50	228
ピクシー	34/70	224
ピジョット	40/80	216
プクリン	36/80	226
プリン	14/60	225
ペルシアン	25/70	229
ベロリンガ	26/90	234

●トレーナーカード

カード名	Lv / HP	ページ
モンスターボール		262

第3弾 化石の秘密

●草ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
アーボ	10/40	22
アーボック	27/60	23
ゴルバット	29/60	32
ズバット	10/40	30
ベトベター	17/50	47
ベトベトン	34/70	48
マタドガス	27/60	54

●炎ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
ファイヤー	35/70	81
ブーバー	31/70	80

●水ポケモン

カード名	Lv / HP	ページ
オムスター	32/70	118
オムナイト	19/40	117
キングラー	27/60	105
クラブ	20/50	105
コダック	15/50	91
ゴルダック	27/70	93
シードラ	23/60	107

カード名	Lv./HP	ページ
シェルダー	8/30	103
タッツー	19/40	106
ドククラゲ	21/60	100
パルシェン	25/50	104
フリーザー	35/70	121
メノクラゲ	10/30	98
ラプラス	31/80	116

●雷ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
サンダー	40/80	143
ライチュウ	45/90	131
レアコイル	35/80	135

●超ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
ゲンガー	38/80	162
ゴース	17/50	158
ゴースト	17/50	160
スリーパー	36/90	165
ミュウ	23/50	173
ヤドラン	26/60	156
ヤドン	18/50	155

●闘ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
イシツブテ	16/50	193
カブト	9/30	206
カブトプス	30/60	207
ゴローニャ	36/80	197
ゴローン	29/60	196
サワムラー	30/60	202
サンドパン	33/70	180
プテラ	28/60	207

●無色ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
カイリュー	45/100	249
メタモン	20/50	239

●トレーナーカード

カード名	Lv./HP	ページ
エネルギー転送		263
ギャンブラー		263
なにかの化石	/10	264
フジろうじん		264
リサイクル		263

第4弾　ロケット団

●草ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
アーボ	15/50	22
ズバット	9/40	30
ドガース	12/40	51
ナゾノクサ	21/50	34
ベトベター	10/40	45
わるいアーボック	25/60	24
わるいクサイハナ	21/50	36
わるいゴルバット	25/50	33
わるいベトベトン	25/60	48
わるいマタドガス	24/60	54
わるいラフレシア	29/60	37

●炎ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
ヒトカゲ	9/40	63
ポニータ	15/50	76
わるいギャロップ	24/60	78
わるいブースター	23/50	81
わるいリザード	23/50	65
わるいリザードン	38/80	66

●水ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
コイキング	6/30	113
コダック	16/50	91
ゼニガメ	16/50	88
わるいカメール	21/60	89
わるいカメックス	28/70	90
わるいギャラドス	31/70	115
わるいゴルダック	23/60	93
わるいシャワーズ	28/60	117

●雷ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
コイル	12/40	132
ビリリダマ	13/40	136
わるいサンダース	23/50	141
わるいマルマイン	24/60	138
わるいレアコイル	26/60	135

●超ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
ケーシィ	14/40	149
スリープ	10/50	163
ヤドン	16/50	155
わるいスリーパー	26/60	165
わるいフーディン	30/60	153
わるいヤドラン	27/60	156
わるいユンゲラー	24/50	152

●闘ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
ディグダ	15/40	182
マンキー	14/40	185
わるいオコリザル	23/60	188
わるいカイリキー	30/70	192
わるいゴーリキー	28/60	191
わるいダグトリオ	18/50	184
ワンリキー	24/50	189

●無色ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
イーブイ	9/40	241
コラッタ	12/40	217
ニャース	10/40	227
ポリゴン	20/40	243
ミニリュウ	12/40	246
わるいカイリュー	33/70	249
わるいハクリュー	28/60	248
わるいペルシアン	28/60	230
わるいラッタ	25/50	219

●トレーナーカード

カード名	Lv./HP	ページ
たたきつけろ！挑戦状		266
にせオーキドの逆襲		266
ねむれ！ねむれ！		264
バトル場は穴だらけ！		265
ボスのやりかた		266
まきちらせ！ベトベトガス		265
夜の廃品回収		265
ロケット団参上！		267
ロケット団のおねーさん		267

●エネルギーカード

カード名	Lv./HP	ページ
きずぐすり配合エネルギー		298
なんでもなおし配合エネルギー		298
レインボーエネルギー		298

拡張シート第1弾　青版

●草ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
カイロス	15/50	57
キャタピー	15/50	17
コクーン	20/60	20
ゴルバット	25/50	32
ズバット	12/40	31
トランセル	20/70	18
ニドラン♀	12/50	24
ニドラン♂	22/50	27
パラス	15/50	38
パラセクト	29/60	39
ビードル	15/50	20
フシギダネ	15/50	13

●炎ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
ギャロップ	30/60	77
ヒトカゲ	10/50	64

●水ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
ゼニガメ	15/50	87
ニョロゾ	30/70	97
ニョロボン	40/80	97
ニョロモ	15/50	95

●雷ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
ピカチュウ	5/30	125

●超ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
ケーシィ	8/30	149
バリヤード	20/50	166
ミュウツー	54/80	170

●闘ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
イシツブテ	15/50	193

●無色ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
イーブイ	5/30	240
カビゴン	35/90	245
コラッタ	15/50	217
ドードー	10/40	232
ドードリオ	25/60	233
ピッピ	15/50	223
プクリン	40/90	226
ベロリンガ	20/60	234
ポッポ	10/50	213
ポリゴン	18/40	243
ラッキー	40/100	235

●トレーナーカード

カード名	Lv./HP	ページ
化石の発掘		268
月の石		267

拡張シート第2弾　赤版

●草ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
ドガース	16/50	52
ベトベター	15/50	46
モルフォン	22/60	41
モンジャラ	15/50	55

●炎ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
ファイヤー	37/80	82

●水ポケモン

カード名	Lv./HP	ページ
オムナイト	20/50	118
クラブ	17/40	105
シェルダー	16/50	103
ジュゴン	24/60	102
パウワウ	10/50	101
フリーザー	34/80	119

カード名	Lv/HP	ページ
ラプラス	24/60	116

●雷ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
エレブー	22/60	139
コイル	15/40	133
サンダー	28/70	142
ビリリダマ	8/30	136
ライチュウ	32/70	130
レアコイル	30/70	134

●超ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
ルージュラ	18/50	167

●闘ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
イワーク	25/70	198
エビワラー	23/50	203
カブト	22/50	206
ガラガラ	25/60	201
ゴーリキー	28/70	190
ゴローン	28/60	195
サワムラー	23/50	202
サンド	15/40	179
プテラ	30/70	207
ワンリキー	18/50	188

●無色ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
オニスズメ	12/40	220
オニドリル	24/60	222
メタモン	15/40	239

●トレーナーカード

カード名	Lv/HP	ページ
エフェクトガード		269
元気のかたまり		268
フラッシュ		270
マスターボール		269

拡張シート第3弾　緑版

●草ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
アーボック	30/60	23
ウツドン	23/60	43
コンパン	15/50	40
ストライク	23/60	56
ニドリーナ	22/60	25
ニドリーノ	23/60	28
マダツボミ	10/40	42
マタドガス	26/60	53

●炎ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
ガーディ	16/50	71
ブーバー	27/60	79
ポニータ	8/40	75
ロコン	13/50	67

●水ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
オムナイト	22/50	118
キングラー	33/80	106
ゴルダック	28/70	93
シードラ	26/70	108
タッツー	20/40	106
ヒトデマン	17/50	110

●超ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
ゴース	13/40	157
ゴースト	25/60	161
ゴースト	26/70	161
スリーパー	30/60	165
ミュウツー	67/80	171
ヤドラン	35/90	156
ユンゲラー	39/60	151
ユンゲラー	40/70	152

●闘ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
カラカラ	14/40	201
ゴーリキー	24/60	190
ゴローン	27/60	195
サイドン	37/80	205
サンドパン	35/70	181

●無色ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
ガルーラ	36/80	236
ケンタロス	35/70	238
ピジョン	38/60	215

●トレーナーカード

カード名	Lv/HP	ページ
ポケモン再転送		270
ポケモンタワー		292

ポケモンジム第1弾　タケシ

●草ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
タケシのズバット	5/30	31

●炎ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
タケシのロコン	10/40	68

●闘ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
タケシのイシツブテ	13/40	194
タケシのイシツブテ	17/50	194
タケシのイワーク	30/70	199
タケシのイワーク	41/100	200
タケシのゴローニャ	40/90	198
タケシのゴローン	30/70	196
タケシのサイドン	38/80	206
タケシのサイホーン	25/60	204
タケシのサンド	13/40	180
タケシのサンドパン	26/60	181
タケシのマンキー	10/40	186

●トレーナーカード

カード名	Lv/HP	ページ
エネルギー回収		257
思い出させる		272
きずぐすり		254
元気のかけら		258
タケシ		271
タケシの育て方		272
なんでもなおし		256
ニビシティジム		287
ポケモンいれかえ		254
ポケモン図鑑		258
ポケモンセンター		256

ポケモンジム第1弾　カスミ

●水ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
カスミのアズマオウ	24/70	110
カスミのコダック	15/50	92
カスミのシェルダー	10/40	104
カスミのスターミー	35/80	112
カスミのタッツー	10/40	107
カスミのドククラゲ	30/70	100
カスミのトサキント	8/30	109
カスミのトサキント	10/40	109
カスミのニョロモ	15/50	96
カスミのパウワウ	20/60	102
カスミのパルシェン	30/70	104
カスミのヒトデマン	16/40	111
カスミのヒトデマン	20/50	111
カスミのメノクラゲ	12/40	99

●トレーナーカード

カード名	Lv/HP	ページ
カスミ		273
カスミのいかり		274
カスミの勝負		273
カスミのなみだ		274
きずぐすり		254
ディフェンダー		257
突風		255
ハナダシティジム		287
モンスターボール		262

ポケモンジム第2弾　マチス

●雷ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
マチスのエレブー	22/60	140
マチスのコイル	10/30	133
マチスのコイル	12/40	134
マチスのピカチュウ	10/40	127
マチスのピカチュウ	15/50	128
マチスのビリリダマ	12/40	137
マチスのビリリダマ	15/50	137
マチスのマルマイン	33/70	138
マチスのライチュウ	32/70	132
マチスのレアコイル	30/70	135

●無色ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
マチスのオニスズメ	8/30	221
マチスのコラッタ	10/40	218
マチスのラッタ	32/70	219

●トレーナーカード

カード名	Lv/HP	ページ
いいきずぐすり		256
エネルギーサーキュレート		275
クチバシティジム		287
スパイ作戦		276
ディフェンダー		257
突風		255
なんでもなおし		256
ポケモンいれかえ		254
マチス		275
マチスの交渉		276
モンスターボール		262

ポケモンジム第2弾　エリカ

●草ポケモン

カード名	Lv/HP	ページ
エリカのウツドン	30/70	44
エリカのウツボット	37/80	45
エリカのクサイハナ	28/70	36
エリカのタマタマ	12/40	49
エリカのナゾノクサ	12/40	35
エリカのナゾノクサ	15/50	35
エリカのナッシー	31/70	51
エリカのマダツボミ	12/40	42
エリカのマダツボミ	15/50	43
エリカのモンジャラ	21/60	55
エリカのラフレシア	34/80	38

カード名	Lv / HP	ページ
●無色ポケモン		
エリカのピッピ	17/50	224
エリカのミニリュウ	14/40	247
●トレーナーカード		
エネルギー回収		257
エネルギー転送		263
エリカ		277
エリカのお付き		278
エリカの香水		278
お上品攻撃		279
きずぐすり		254
タマムシシティジム		288
ディフェンダー		257
なんでもなおし		256
プラスパワー		257
ポケモンいれかえ		254
リサイクル		263
礼儀作法		278

ポケモンジム第3弾　ナツメ

カード名	Lv / HP	ページ
●超ポケモン		
ナツメのケーシィ	12/40	150
ナツメのケーシィ	18/50	151
ナツメのゲンガー	42/90	163
ナツメのゴース	9/30	158
ナツメのゴース	16/50	160
ナツメのゴースト	29/70	162
ナツメのスリーパー	31/70	166
ナツメのスリープ	18/50	164
ナツメのバリヤード	30/60	167
ナツメのフーディン	44/80	154
ナツメのユンゲラー	41/70	152
ナツメのルージュラ	20/60	169
●無色ポケモン		
ナツメのポリゴン	17/40	244
●トレーナーカード		
エネルギー回収		257
きずぐすり		254
ディフェンダー		257
ナツメ		282
ナツメのＥＳＰ		283
ナツメの眼		282
なんでもなおし		256
プラスパワー		257
ポケモンセンター		256
マスターボール		269
ヤマブキシティジム		288
ワープポイント		282

ポケモンジム第3弾　カツラ

カード名	Lv / HP	ページ
●炎ポケモン		
カツラのウィンディ	42/90	75
カツラのガーディ	17/50	73
カツラのガーディ	20/60	73
カツラのギャロップ	31/70	78
カツラのキュウコン	27/60	71
カツラのヒトカゲ	18/50	64
カツラのブーバー	29/60	80
カツラのポニータ	11/40	76
カツラのポニータ	13/50	76
カツラのロコン	9/40	68
カツラのロコン	18/50	70
●無色ポケモン		
カツラのドードー	17/50	232
カツラのドードリオ	26/70	233
●トレーナーカード		
カツラ		279
カツラのギャンブル		280
カツラのクイズ　その１		280
カツラのクイズ　その２		281
きずぐすり		254
グレンタウンジム		288
元気のかたまり		268
なんでもなおし		256
熱血！		280
ポケモンいれかえ		254
ポケモン図鑑		258

ジム拡張第1弾　リーダーズスタジアム

カード名	Lv / HP	ページ
●草ポケモン		
Ｒ団のストライク	23/60	57
エリカのウツドン	26/60	44
エリカのウツボット	37/80	45
エリカのクサイハナ	24/60	36
エリカのタマタマ	15/50	50
エリカのナゾノクサ	10/40	34
エリカのナゾノクサ	15/50	35
エリカのナッシー	31/70	51
エリカのパラス	17/50	39
エリカのフシギダネ	15/50	14
エリカのマダツボミ	13/40	43
エリカのマダツボミ	15/50	43
エリカのモンジャラ	21/60	55
エリカのラフレシア	34/80	38
タケシのゴルバット	30/70	33
タケシのズバット	11/40	31
●炎ポケモン		
Ｒ団のファイヤー	26/60	82
タケシのキュウコン	30/70	70
タケシのロコン	10/40	68
タケシのロコン	16/50	68
●水ポケモン		
カスミのギャラドス	42/100	115
カスミのコイキング	5/30	114
カスミのコダック	18/60	92
カスミのゴルダック	32/70	94
カスミのシードラ	30/70	108
カスミのジュゴン	40/80	103
カスミのタッツー	10/40	107
カスミのタッツー	16/50	107
カスミのドククラゲ	30/70	100
カスミのトサキント	10/40	109
カスミのニョロゾ	37/70	97
カスミのニョロモ	16/50	96
カスミのパウワウ	14/50	101
カスミのヒトデマン	16/40	111
カスミのメノクラゲ	16/50	99
●雷ポケモン		
マチスのエレブー	28/70	141
マチスのコイル	10/30	133
マチスのコイル	12/40	134
マチスのサンダース	32/70	142
マチスのピカチュウ	10/40	127
マチスのビリリダマ	12/40	137
マチスのレアコイル	30/70	135
●闘ポケモン		
Ｒ団のエビワラー	29/60	203
タケシのイシツブテ	13/40	194
タケシのイシツブテ	15/50	194
タケシのイワーク	41/100	200
タケシのオコリザル	32/70	188
タケシのゴローニャ	40/90	198
タケシのゴローン	32/70	196
タケシのサイドン	38/80	206
タケシのサイホーン	29/70	204
タケシのサンド	20/50	180
タケシのサンドパン	34/70	181
タケシのディグダ	13/40	183
タケシのマンキー	12/40	186
●無色ポケモン		
エリカのハクリュー	32/80	248
エリカのピクシー	35/70	224
エリカのピッピ	16/50	223
エリカのプリン	13/50	226
エリカのミニリュウ	14/40	247
タケシのベロリンガ	24/80	235
マチスのイーブイ	10/40	242
マチスのオニスズメ	17/50	221
マチスのオニドリル	30/70	222
マチスのコラッタ	7/30	218
マチスのラッタ	33/60	220
●トレーナーカード		
エネルギーサーキュレート		275
エリカ		277
エリカのお付き		278
エリカの香水		278
エリカの親切		279
お上品攻撃		279
思い出させる		272
カスミ		273
カスミのいかり		274
カスミの勝負		273
カスミのなみだ		274
カスミのわがまま		274
クチバシティジム		287
錯乱ジム		291
スパイ作戦		276
せまいジム		290
タケシ		271
タケシの育て方		272
タケシの保護		272
タマムシシティジム		288
抵抗力低下ジム		290
ニビシティジム		287
ハナダシティジム		287
マチス		275
マチスの交渉		276
マチスの秘策		276
リムーブ禁止ジム		291
礼儀作法		278
ロケット団の特訓ジム		290
ロケット団のワナ		286

カード名 Lv./HP ページ

ジム拡張第2弾　闇からの挑戦

●草ポケモン
エリカのフシギソウ 22/60 …… 15
エリカのフシギバナ 45/90 …… 17
キョウのアーボ 17/50 …… 23
キョウのアーボック 44/90 …… 24
キョウのコクーン 21/60 …… 21
キョウのゴルバット 27/60 …… 33
キョウのズバット 14/40 …… 32
キョウのスピアー 34/80 …… 22
キョウのドガース 10/40 …… 53
キョウのドガース 15/50 …… 53
キョウのビードル 13/40 …… 20
キョウのベトベター 19/50 …… 48
キョウのベトベトン 38/80 …… 49
キョウのマタドガス 31/70 …… 54
キョウのモンジャラ 16/50 …… 56
サカキのカイロス 27/70 …… 58
サカキのニドキング 58/120 …… 30
サカキのニドクイン 51/100 …… 27
サカキのニドラン♀ 11/50 …… 25
サカキのニドラン♂ 14/40 …… 28
サカキのニドリーナ 35/80 …… 26
サカキのニドリーノ 32/70 …… 29
ナツメのコンパン 13/40 …… 40
ナツメのモルフォン 24/60 …… 41

●炎ポケモン
カツラのウィンディ 42/90 …… 75
カツラのガーディ 15/50 …… 72
カツラのギャロップ 31/70 …… 78
カツラのキュウコン 27/60 …… 71
カツラのヒトカゲ 16/50 …… 64
カツラのファイヤー 44/90 …… 82
カツラのブーバー 29/60 …… 80
カツラのポニータ 13/50 …… 76
カツラのリザード 29/70 …… 65
カツラのリザードン 50/100 …… 67
カツラのロコン 9/40 …… 68

●水ポケモン
カスミのニョロボン 43/90 …… 98
サカキのギャラドス 40/90 …… 115
サカキのコイキング 9/30 …… 114
ナツメのコダック 16/50 …… 92
ナツメのゴルダック 33/70 …… 94

●雷ポケモン
R団のサンダー 34/70 …… 144
マチスのライチュウ 38/80 …… 132

●超ポケモン
R団のミュウツー 35/70 …… 172
ナツメのケーシィ 11/40 …… 150
ナツメのゲンガー 39/80 …… 163
ナツメのゴース 10/40 …… 158
ナツメのゴースト 20/50 …… 161
ナツメのスリーパー 31/70 …… 166
ナツメのスリープ 15/50 …… 164
ナツメのバリヤード 20/50 …… 167
ナツメのフーディン 44/80 …… 154
ナツメのヤドラン 29/70 …… 157
ナツメのヤドン 15/50 …… 155
ナツメのユンゲラー 41/70 …… 152
ナツメのルージュラ 21/60 …… 169

●闘ポケモン
カツラのサイホーン 26/60 …… 205
カツラのマンキー 14/40 …… 187
サカキのカイリキー 50/100 …… 193
サカキのゴーリキー 36/80 …… 191
サカキのワンリキー 18/50 …… 189
タケシのダグトリオ 27/60 …… 184

●無色ポケモン
＿＿のラッキー 38/90 …… 236
R団のカビゴン 40/90 …… 245
イマクニ？のドードー 15/50 …… 232
カツラのガルーラ 36/80 …… 237
カツラのケンタロス 34/70 …… 238
カツラのドードー 17/50 …… 232
キョウのピジョン 34/60 …… 216
キョウのポッポ 9/40 …… 214
キョウのポッポ 15/50 …… 214
キョウのメタモン 12/40 …… 239
サカキのニャース 12/40 …… 228
サカキのニャース 17/50 …… 229
サカキのペルシアン 23/60 …… 230
ナツメのポリゴン 17/40 …… 244

●トレーナーカード
カツラ …… 279
カツラの奥の手 …… 281
カツラのギャンブル …… 280
カツラのクイズ　その3 …… 281
キョウ …… 283
キョウ秘伝、変わり身の術 …… 284
くすぐりマシーン …… 286
グレンタウンジム …… 288
サカキ …… 285
サカキの切り札 …… 285
セキチクシティジム …… 289
トキワシティジム …… 289
トラッシュ交換 …… 284
ナツメ …… 282
ナツメのESP …… 283
ナツメのサイキックコントロール …… 283
ナツメの眼 …… 282
見えない壁 …… 284
ヤマブキシティジム …… 288
ロケット団員 …… 285
ロケット団の実験 …… 286
ロケット団の爆発ジム …… 289
ワープポイント …… 282

イントロパック

●草ポケモン
ドガース 14/50 …… 52
フシギソウ 26/70 …… 15
フシギダネ 12/40 …… 13
フシギダネ 15/50 …… 13
フシギバナ 67/100 …… 16

●炎ポケモン
ウィンディ 35/70 …… 74
ガーディ 12/40 …… 71
ガーディ 18/60 …… 72
ブーバー 18/50 …… 79

●水ポケモン
カメール 24/70 …… 89
カメックス 52/100 …… 90
ゼニガメ 14/50 …… 87
ゼニガメ 15/50 …… 87
ニョロモ 13/40 …… 95

●雷ポケモン
エレブー 30/70 …… 139
ピカチュウ 16/60 …… 127
ライチュウ 33/70 …… 131

●超ポケモン
スリープ 12/50 …… 164
ルージュラ 27/70 …… 168

●闘ポケモン
ディグダ 8/30 …… 182
ワンリキー 20/50 …… 189

●無色ポケモン
オニスズメ 9/40 …… 220
ドードー 10/50 …… 231
ニャース 17/50 …… 228
プリン 14/60 …… 225

●トレーナーカード
エネルギー・リムーブ …… 255
きずぐすり …… 254
スーパーポケモン回収 …… 271
突風 …… 255
なんでもなおし …… 256
ポケモンいれかえ …… 254
マサキの転送装置 …… 270

サザンアイランド

●草ポケモン
ナッシー 27/70 …… 50
バタフリー 37/80 …… 19
フシギソウ 23/60 …… 15
ラフレシア 30/70 …… 37
レディバ 12/40 …… 58

●水ポケモン
カメール 20/60 …… 88
ドククラゲ 30/60 …… 100
マリル 10/40 …… 121
ラプラス 30/70 …… 116

●超ポケモン
ミュウ 5/30 …… 172
ヤドキング 36/70 …… 174

●闘ポケモン
イワーク 40/90 …… 199
オコリザル 26/60 …… 187

●無色ポケモン
トゲピー 10/40 …… 250
ピジョット 39/70 …… 216
プリン 10/50 …… 225
ペロリンガ 25/70 …… 234
ラッタ 25/60 …… 218

プロモーションカード

●草ポケモン
エリカのフシギダネ 15/50 …… 14
サカキのニドキング 50/100 …… 29

カード名	Lv. / HP	ページ
ナッシー［Exeggutor］	/80	51
フシギバナ	64/100	16
フシギバナ	67/100	16

●炎ポケモン

カード名	Lv. / HP	ページ
ウィンディ	34/70	74
カツラのガーディ	17/50	73
ファイヤー	33/70	81
リザードン	76/120	66

●水ポケモン

カード名	Lv. / HP	ページ
オムスター	36/80	119
カスミのヒトデマン	16/40	111
カスミのメノクラゲ	16/50	99
カメックス	52/100	90
コイキング	10/30	113
コダック	15/50	91
フリーザー	34/70	119
マリル	17/50	121

●雷ポケモン

カード名	Lv. / HP	ページ
＿＿のピカチュウ	17/50	128
エレブー	20/60	139
サンダー	30/70	143
そらをとぶピカチュウ	11/40	128
そらをとぶピカチュウ	12/40	129
なみのりピカチュウ	13/50	130
ピカチュウ	9/40	125
ピカチュウ	13/50	126
ピカチュウ	16/60	127
マチスのエレブー	22/60	140
マチスのサンダース	32/70	142

●超ポケモン

カード名	Lv. / HP	ページ
ゲンガー	40/80	162
ナツメのケーシィ	12/40	150
ハマちゃんのヤドキング	33/70	174
フーディン	45/90	153
ミュウ	8/40	172
ミュウ	25/50	173
ミュウツー	30/60	169
ミュウツー	60/70	171
ヤドン	9/40	154
ルージュラ	22/60	168
？？？		173

●闘ポケモン

カード名	Lv. / HP	ページ
カイリキー	54/90	192
カラカラ	15/50	201
ゴローニャ	37/80	197
ダグトリオ	40/80	183
タケシのイワーク	41/100	200
タケシのマンキー	12/40	186
ディグダ	16/50	182
マンキー	7/30	185

●無色ポケモン

カード名	Lv. / HP	ページ
エリカのミニリュウ	14/40	247
カイリュー	41/100	248
カイリュー	43/90	249
かっこいいポリゴン	15/50	244
カモネギ	20/50	231
ガルーラ	38/80	237
くいしんぼカビゴン	50/100	245
トゲピー	8/30	250
ニャース	13/50	227
ニャース	14/50	227
プリン	12/50	225
ロケット団のニャース	11/40	229
わるいペルシアン	28/60	230

●トレーナーカード

カード名	Lv. / HP	ページ
イマクニ？	/?	292
カスミのてあて		294
キョウの忍者ジム		294
タッチ交代！		293
超エネルギー回収		292
とりかえっこプリーズ！		293
トロピカルウインド		294
パソコン大暴走！		293

特殊状態にする

相手をどく状態にする

●ワザ

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
アーボ	10/40	「どくえき」	22
アーボ	15/50	「どくばり」	22
アーボック	27/60	「どくのきば」	23
アーボック	30/60	「もうどく」	23
ウツドン	28/70	「どくのこな」	44
エリカのウツドン	30/70	「ねむけどく」	44
エリカのクサイハナ	24/60	「ミラクルかふん」	36
エリカのナゾノクサ	12/40	「どくのこな」	35
エリカのパラス	17/50	「きけんなほうし」	39
エリカのマダツボミ	12/40	「どくのしる」	42
カスミのドククラゲ	30/70	「クラゲどく」	100
キョウのアーボ	17/50	「とつぜんどく」	23
キョウのアーボック	44/90	「ポイズンパワー」	24
キョウのコクーン	21/60	「どくどくえき」	21
キョウのスピアー	34/80	「しんけいどく」	22
キョウのビードル	13/40	「きけんなはり」	20
キョウのベトベター	19/50	「ベトベトハンド」	48
キョウのマタドガス	31/70	「どくどくガス」	54
クサイハナ	22/60	「どくのこな」	35
コクーン	23/80	「どくのこな」	21
サカキのニドリーナ	35/80	「どくばりタックル」	26
サンド	15/40	「どくばり」	179
スピアー	32/80	「どくばり」	21
タケシのサンドパン	26/60	「ぜんしんばり」	181
タケシのサンドパン	34/70	「とげボール」	181
タケシのズバット	11/40	「どくのきば」	31
ドガース	12/40	「どくガス」	51
ドガース	13/50	「くさいガス」	52
ドガース	14/50	「どくガス」	52
ドククラゲ	21/60	「クラゲばり」	100
ドククラゲ	30/60	「どくばり」	100
ナゾノクサ	21/50	「どくのこな」	34
ナツメのコンパン	13/40	「どくのしょっかく」	40
ニドキング	48/90	「どくどく」	29
ニドラン♀	12/50	「どくばり」	24
バタフリー	37/80	「レインボーパウダー」	19
パラセクト	29/60	「どくのほうし」	39
ビードル	12/40	「どくばり」	19
ビードル	15/50	「どくのつの」	20
ブーバー	18/50	「スモッグ」	79
ブーバー	31/70	「スモッグ」	80
フシギソウ	20/60	「どくのこな」	14
フシギダネ	15/50	「どくのたね」	13
ベトベター	10/40	「どくガス」	45
ベトベター	15/50	「どくえき」	46
ベトベトン	34/70	「ヘドロこうげき」	48
マタドガス	26/60	「ガスばくはつ」	53
マタドガス	27/60	「スモッグ」	54
モルフォン	22/60	「レインボーパウダー」	41
モルフォン	28/70	「りんぷん」	41
モンジャラ	8/50	「どくのこな」	55
わるいアーボック	25/60	「どくのきり」	24
わるいクサイハナ	21/50	「どくのこな」	36
わるいベトベトン	25/60	「ヘドロパンチ」	48
わるいペルシアン	28/60	「どくのつめ」	230
わるいマタドガス	24/60	「しびれガス」	54

●特殊能力

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
コクーン	20/60	「どくのたいえき」	20

●トレーナーカード

カード名	ページ
キョウ	283

相手をマヒ状態にする

●ワザ

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
アーボ	10/40	「まきつく」	22
アーボック	30/60	「まきつく」	23
イワーク	25/70	「しめつける」	198
イワーク	40/90	「のしかかり」	199
エリカのクサイハナ	24/60	「ミラクルかふん」	36
エレブー	30/70	「でんきショック」	139
エレブー	35/70	「でんきショック」	140
オムスター	36/80	「ふしょくえき」	119
カイロス	24/60	「まんりきばさみ」	58
カスミのシェルダー	10/40	「からではさむ」	104
カスミのスターミー	35/80	「バブルこうせん」	112
カスミのニョロモ	15/50	「めまわし」	96
カツラのガーディ	20/60	「のしかかり」	73
カビゴン	20/90	「のしかかり」	244
カメール	24/70	「あわ」	89
ガラガラ	25/60	「ほねこんぼう」	201
キャタピー	13/40	「いとをはく」	17
ギャラドス	41/100	「バブルこうせん」	114
キョウのスピアー	34/80	「しんけいどく」	22
キョウのビードル	13/40	「きけんなはり」	20
クラブ	17/40	「あわ」	105
ケーシィ	10/30	「ねんりき」	149
ケーシィ	14/40	「ねんりき」	149
コイル	13/40	「でんじは」	133
ゴース	17/50	「したでなめる」	158
ゴーリキー	24/60	「じごくづき」	190
ゴルダック	27/70	「ねんりき」	93
コンパン	12/40	「しびれごな」	40
サカキのゴーリキー	36/80	「じごくがため」	191
サカキのニドリーナ	35/80	「のしかかり」	26
サワムラー	23/50	「まわしげり」	202
ジュゴン	42/80	「れいとうビーム」	102
スターミー	28/60	「スターフリーズ」	112
ゼニガメ	8/40	「あわ」	87
そらをとぶピカチュウ	12/40	「でんきショック」	129
タケシのイワーク	30/70	「しめつける」	199
タケシのイワーク	41/100	「うなりごえ」	200
タケシのサンドパン	26/60	「ぜんしんばり」	181
トランセル	21/70	「しびれごな」	18
ナゾノクサ	8/50	「しびれごな」	34
ナツメのゴース	9/30	「したでなめる」	158
ニョロゾ	30/70	「のしかかり」	97
ニョロモ	15/50	「あわ」	95
パウワウ	10/50	「れいとうビーム」	101
バタフリー	37/80	「レインボーパウダー」	19
パルシェン	25/50	「からではさむ」	104
ピカチュウ	5/30	「でんきショック」	125
ピカチュウ	16/60	「でんきショック」	127
ビリリダマ	8/30	「でんきショック」	136
フリーザー	34/80	「れいとうビーム」	119
フリーザー	34/70	「ダイヤモンドダスト」	119
フリーザー	35/70	「フリーズドライ」	121
ベトベター	10/40	「ねばりつく」	45
ベトベター	17/50	「ベトベト」	47
ベロリンガ	20/60	「なめる」	234
ベロリンガ	26/90	「まきつくベロ」	234
マダツボミ	10/40	「しびれごな」	42
マチスのコイル	12/40	「でんきショック」	134
マチスのピカチュウ	15/50	「でんきしっぽ」	128
マチスのライチュウ	38/80	「でんきタックル」	132
ミニリュウ	12/40	「まきつく」	246
ミュウ	8/40	「ねんりき」	172
モルフォン	22/60	「レインボーパウダー」	41
モンジャラ	8/50	「しめつける」	55
ヤドラン	26/60	「ねんりき」	156
ユンゲラー	40/70	「エナジーショック」	152
ライチュウ	32/70	「ビリビリキック」	130
ラプラス	30/70	「れいとうビーム」	116
ラフレシア	30/70	「さいあくかふん」	37
ルージュラ	18/50	「れいとうパンチ」	167
レアコイル	28/60	「でんじは」	134
わるいギャラドス	31/70	「れいとうビーム」	115
わるいサンダース	23/50	「サンダーアタック」	141
わるいマタドガス	24/60	「しびれガス」	54

相手をねむり状態にする

●ワザ

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
R団のミュウツー	35/70	「さいみんはどう」	172
エリカのウツドン	30/70	「ねむけどく」	44
エリカのクサイハナ	24/60	「ミラクルかふん」	36
エリカのクサイハナ	28/70	「ゆめみのまい」	36
エリカのナゾノクサ	10/40	「へんなこな」	34
エリカのフシギダネ	15/50	「ねむりのたね」	14
カスミのニョロモ	15/50	「めまわし」	96
カスミのメノクラゲ	12/40	「ふしぎなひかり」	99
カビゴン	35/90	「ねころぶ」	245
キョウのモンジャラ	16/50	「ねむりごな」	56
ゲンガー	40/80	「サイコホラー」	162
ゴース	8/30	「さいみんガス」	157
ゴースト	17/50	「あくむ」	160
ゴースト	22/60	「さいみんじゅつ」	160
ゴースト	26/70	「ナイトメア」	161
スリープ	10/50	「あくむ」	163
タケシのロコン	16/50	「みつめる」	68
タマタマ	14/50	「さいみんじゅつ」	49
ナゾノクサ	21/50	「ねむりごな」	34
ナツメのゴースト	29/70	「あくむ」	162
ナツメのルージュラ	20/60	「おやすみのキッス」	169
ニョロゾ	30/70	「ぐるぐる」	97
パラス	8/40	「キノコのほうし」	38
パラセクト	28/60	「キノコのほうし」	39
ピッピ	14/40	「うたう」	223
ピッピ	15/50	「ひかるゆび」	223
プクリン	36/80	「こもりうた」	226
プリン	10/50	「うたう」	225
プリン	14/60	「こもりうた」	225
ヤドラン	35/90	「おおあくび」	156
ラッキー	40/100	「うたう」	235
ラプラス	24/60	「うたう」	116
ラプラス	30/70	「やさしいうた」	116
ルージュラ	18/50	「コールドブレス」	167

●特殊能力

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
スリープ	10/50	「えんかくさいみん」	163

●トレーナーカード

カード名	ページ
トロピカルウインド	294
ねむれ！ねむれ！	264

相手をこんらん状態にする

●ワザ

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
エリカのクサイハナ	24/60	「ミラクルかふん」	36
エリカのクサイハナ	28/70	「くさいにおい」	36
エリカのナゾノクサ	10/40	「へんなこな」	34
カスミのドククラゲ	30/70	「クラゲどく」	100
カスミのトサキント	10/40	「ちょうおんぱ」	109
カツラのロコン	9/40	「しっぽでまどわす」	68
キョウのアーボ	17/50	「とつぜんどく」	23
キョウのゴルバット	27/60	「ひどいおんぱ」	33
クサイハナ	22/60	「くさいにおい」	35
ゲンガー	40/80	「サイコホラー」	162
ゴース	13/40	「あんこく」	157
ゴースト	25/60	「ぶきみなひかり」	161
ゴースト	26/70	「ナイトメア」	161

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
コンパン	15/50	「サイケこうせん」	40
サカキのニャース	17/50	「ねこノミ」	229
シェルダー	8/30	「ちょうおんぱ」	103
ジュゴン	24/60	「オーロラウェーブ」	102
ズバット	10/40	「ちょうおんぱ」	30
ズバット	12/40	「あやしいおんぱ」	31
スリープ	12/50	「あやしいひかり」	164
ドガース	13/50	「くさいガス」	52
ドガース	14/50	「こんらんガス」	52
ドククラゲ	21/60	「ちょうおんぱ」	100
トゲピー	10/40	「おおごえでなく」	250
トランセル	20/70	「ふしぎなこな」	18
ナツメのコダック	16/50	「こまったたねんりき」	92
ナツメのモルフォン	24/60	「げんかくおんぱ」	41
ニドリーナ	24/70	「ちょうおんぱ」	26
ニョロゾ	30/70	「ぐるぐる」	97
ハマちゃんのヤドキング	33/70	「こまったなぁ」	174
フーディン	42/80	「あやしいひかり」	153
プテラ	30/70	「ちょうおんぱ」	207
ベロリンガ	26/90	「ちょうおんぱ」	234
ポリゴン	20/40	「サイケこうせん」	243
マチスのコイル	10/30	「こんらんでんぱ」	133
モルフォン	28/70	「りんぷん」	41
ラプラス	31/80	「あやしいひかり」	116
ラフレシア	30/70	「さいあくかふん」	37
ロコン	11/50	「あやしいひかり」	67

●特殊能力

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
エリカのラフレシア	34/80	「ぼうぎょかふん」	38
わるいクサイハナ	21/50	「くさいかふん」	36

回復させる

ダメージを回復させる

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
ウツドン	23/60	「さいせい」	43
エリカのクサイハナ	24/60	「ヒーリングかふん」	36
エリカのプリン	13/50	「みんなでかいふく」	226
ジュゴン	24/60	「ねむる」	102
スターミー	28/60	「じこさいせい」	112
ナツメのモルフォン	24/60	「かいふくりんぷん」	41
ナツメのヤドラン	29/70	「いねむり」	157
フシギソウ	23/60	「ふしぎなかおり」	15
フシギダネ	15/50	「かいふく」	13
プリン	12/50	「かいふく」	225
ベロリンガ	25/70	「きずをなめる」	234
ミュウツー	67/80	「かんぜんかいふく」	171
ヤドン	18/50	「ぼーっとする」	155
ユンゲラー	38/60	「じこさいせい」	151
ラプラス	30/70	「やさしいうた」	116
ラフレシア	30/70	「ごくらくかふん」	37

●特殊能力

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
カイリュー	41/100	「いやしのかぜ」	248
カツラのキュウコン	27/60	「ほのおでかいふく」	71
カツラのロコン	9/40	「しぜんになおる」	68
ラフレシア	35/80	「ヒーリング」	37

●トレーナーカード

カード名	ページ
いいきずぐすり	256
エリカの親切	279
カスミのてあて	294
きずぐすり	254
サカキの切り札	285
タケシ	271
トキワシティジム	289
トロピカルウインド	294
ポケモンセンター	256

●エネルギーカード

カード名	ページ
きずぐすり配合エネルギー	298

特殊状態を回復させる

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
ジュゴン	24/60	「ねむる」	102
ミュウツー	67/80	「かんぜんかいふく」	171

●特殊能力

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
プクリン	40/90	「てだすけ」	226
フシギバナ	64/100	「ソーラーパワー」	16

●トレーナーカード

カード名	ページ
タマムシシティジム	288
なんでもなおし	256

●エネルギーカード

カード名	ページ
なんでもなおし配合エネルギー	298

ダメージを追加・移動する

相手の控えポケモンにダメージを与える

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
エビワラー	23/50	「マッハパンチ」	203
エリカのハクリュー	32/80	「ふぶき」	248
エリカのパラス	17/50	「きけんなほうし」	39
エリカのフシギバナ	45/90	「かくさんソーラービーム」	17
エリカのマダツボミ	13/40	「のびるつる」	43
エリカのモンジャラ	21/60	「のびるつる」	55
カスミのアズマオウ	24/70	「だくりゅう」	110
カスミのニョロボン	43/90	「ウォーターリング」	98
カツラのガーディ	15/50	「もえひろがる」	72
カツラのギャロップ	31/70	「ふみあらす」	78
カツラのサイホーン	26/60	「かけぬける」	205
カツラのリザード	29/70	「やきはらう」	65
カツラのリザードン	50/100	「かえんひこう」	67
カラカラ	14/40	「ほねをなげる」	201
キョウのドガース	10/40	「おならガス」	53
ケーシィ	8/30	「サイキックビーム」	149
ゲンガー	38/80	「ナイトヘッド」	162
コイル	13/40	「じばく」	133
コイル	15/40	「ちょうでんどう」	133
ゴーリキー	24/60	「きあいだま」	190
ゴローニャ	36/80	「じばく」	197
ゴローニャ	37/80	「ロックブラスト」	197
ゴローン	27/60	「がんせきくだき」	195
サカキのギャラドス	40/90	「あらしをよぶ」	115
サワムラー	30/60	「のびるキック」	202
サンダー	30/70	「ライトニングバーン」	143
サンダー	40/80	「サンダーストーム」	143
シードラ	26/70	「ウォーターボム」	108
スリーパー	36/90	「ナイトヘッド」	165
ダグトリオ	40/80	「アースウェイブ」	183
タケシのイシツブテ	17/50	「ロングショット」	194
タケシのイワーク	30/70	「ちていいどう」	199
タケシのゴルバット	30/70	「かいてんひこう」	33
タケシのゴローニャ	40/90	「いわなだれ」	198
タケシのゴローン	32/70	「ばくれつ」	196
タケシのロコン	16/50	「ほのおのわ」	68
ディグダ	15/40	「じめんにもぐる」	182
ナッシー	27/70	「ねらいだま」	50
ナツメのゲンガー	39/80	「ダメージぞうふく」	163
ナツメのゴースト	29/70	「かげからおそう」	162
ナツメのバリヤード	30/60	「マジックダーツ」	167
ニャース	10/40	「こばんなげ」	227
ニャース	13/50	「ねこパンチ」	227
ピカチュウ	14/50	「スパーク」	126
フリーザー	34/70	「ダイヤモンドダスト」	119
フリーザー	35/70	「ふぶき」	121
ベロリンガ	25/70	「のびるベロ」	234
マタドガス	27/60	「じばく」	54
マリル	10/40	「みずとばし」	121
マルマイン	42/90	「ビリビリ」	138
ミュウ	5/30	「レインボーウェーブ」	172
ミュウツー	30/60	「テレキネシス」	169
ライチュウ	32/70	「ろうでん」	130
ライチュウ	45/90	「ギガスパーク」	131
レアコイル	28/60	「じばく」	134
レアコイル	30/70	「マイクロウェーブ」	134
レアコイル	35/80	「じばく」	135
わるいアーボック	25/60	「ショックアイ」	24
わるいアーボック	25/60	「どくのきり」	24
わるいギャロップ	24/60	「ひばしら」	78
わるいゴルバット	25/50	「ふらふらとぶ」	33

●特殊能力

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
わるいゴルバット	25/50	「こっそりかみつく」	33

相手のダメージを移動する

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
R団のミュウツー	35/70	「チェンジダメージ」	172

●特殊能力

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
ゲンガー	38/80	「のろい」	162

自分のダメージを移動する

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
R団のミュウツー	35/70	「チェンジダメージ」	172
ナツメのゴルダック	33/70	「ダメージシフト」	94
フーディン	45/90	「トランスダメージ」	153

●特殊能力

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
フーディン	42/80	「ダメージスワップ」	153
ヤドラン	26/60	「へんなこうどう」	156

ワザに関する効果

相手のワザを制限する

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
イーブイ	9/40	「すなかけ」	241
イーブイ	12/50	「しっぽをふる」	242
カスミのタッツー	10/40	「えんまく」	107
カスミのタッツー	16/50	「スミをかける」	107
カスミのニョロモ	16/50	「ドわすれ」	96
カスミのパウワウ	14/50	「しんきろう」	101
キョウのドガース	15/50	「えんまく」	53
キョウのポッポ	15/50	「すなかけ」	214
コラッタ	15/50	「しっぽをふる」	217
コンパン	15/50	「かなしばり」	40
サイホーン	18/70	「にらみつける」	204
サカキのニドキング	58/120	「すごむ」	30
サンド	12/40	「すなかけ」	179
タケシのサンドパン	26/60	「サンドストーム」	181
タッツー	19/40	「えんまく」	106
ナツメのスリープ	15/50	「あんじをかける」	164
ニドラン♀	12/50	「しっぽをふる」	24
ニョロゾ	28/60	「ドわすれ」	96
ブーバー	31/70	「えんまく」	80
ヤドン	9/40	「ドわすれ」	154
わるいサンダース	23/50	「サンダーフラッシュ」	141

カードを移動させる

手札を増やす

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
＿＿のラッキー	38/90	「ラッキーたまご」	236
エリカのフシギダネ	15/50	「おつかい」	14
オムスター	36/80	「しょくしゅをつかう」	119
ガーディ	16/50	「おつかい」	71
カスミのメノクラゲ	12/40	「くらげのむれ」	99
カツラのロコン	18/50	「おにびあつめ」	70
ガルーラ	40/90	「こどものおつかい」	237
キョウのモンジャラ	16/50	「つるでさがす」	56
ゴース	17/50	「エナジーへんかん」	158
コダック	16/50	「めまい」	91
タケシのズバット	5/30	「しらせる」	31
ドククラゲ	30/60	「しょくしゅをつかう」	100
ナツメのルージュラ	21/60	「よいおこない」	169
ニャース	14/50	「まるもうけ」	227
ニャース	15/50	「ねこにこばん」	228
ヤドキング	36/70	「ひらめく」	174
ヤドン	18/50	「ゴミあさり」	155
ユンゲラー	40/70	「エナジーさいせい」	152
わるいゴルダック	23/60	「だい３のめ」	93

●特殊能力

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
わるいハクリュー	28/60	「しんかのひかり」	248
わるいヤドラン	27/60	「つりあげる」	156

●トレーナーカード

カード名	ページ
エネルギー回収	257
エリカ	277
オーキドはかせ	255
カスミのいかり	274
カスミのなみだ	274
カツラの奥の手	281
カツラのギャンブル	280
カツラのクイズ その1	280
カツラのクイズ その2	281
カツラのクイズ その3	281
超エネルギー回収	292
パソコン大暴走！	293
マサキ	254
マサキの転送装置	270

手札を減らす

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
マチスのイーブイ	10/40	「おどろかす」	242

●トレーナーカード

カード名	ページ
サカキの切り札	285
にせオーキドの逆襲	266
ミニスカート	262
ロケット団のおねーさん	267
ロケット団のワナ	286

手札を入れ替える

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
エリカのナッシー	31/70	「サイコエクスチェンジ」	51
ナツメのバリヤード	20/50	「てじな」	167

●特殊能力

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
カイリュー	43/90	「トランスポート」	249

●トレーナーカード

カード名	ページ
エリカのお付き	278
カスミの勝負	273
ギャンブラー	263
ナツメの眼	282
にせオーキドの逆襲	266
にせオーキドはかせ	262
ポケモン交換おじさん	259
メンテナンス	259

山札を見る

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
スリーパー	36/90	「みらいよち」	165

●特殊能力

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
マンキー	7/30	「スパイ」	185

●トレーナーカード

カード名	ページ
フラッシュ	270
ポケモン図鑑	258
マスターボール	269

山札を引く

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
＿＿のラッキー	38/90	「ラッキーたまご」	236
オムスター	36/80	「しょくしゅをつかう」	119
ガルーラ	40/90	「こどものおつかい」	237
キョウのモンジャラ	16/50	「つるでさがす」	56
コダック	16/50	「めまい」	91
サカキのニャース	12/40	「てつだうふり」	228
タケシのズバット	5/30	「しらせる」	31
ドククラゲ	30/60	「しょくしゅをつかう」	100
ナツメのルージュラ	21/60	「よいおこない」	169
ニャース	14/50	「まるもうけ」	227
ニャース	15/50	「ねこにこばん」	228
エリカのナッシー	31/70	「サイコエクスチェンジ」	51
わるいゴルダック	23/60	「だい３のめ」	93

●特殊能力

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
カイリュー	43/90	「トランスポート」	249
わるいユンゲラー	24/50	「ぶっしつこうかん」	152

●トレーナーカード

カード名	ページ
エリカ	277
オーキドはかせ	255
カスミのいかり	274
カスミの勝負	273
カツラの奥の手	281
カツラのギャンブル	280
カツラのクイズ その1	280
カツラのクイズ その2	281
カツラのクイズ その3	281
ギャンブラー	263
スパイ作戦	276
ナツメの眼	282
にせオーキドの逆襲	266
にせオーキドはかせ	262
パソコン大暴走！	293
マサキ	254
マサキの転送装置	270
メンテナンス	259

山札にもどす

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
＿＿のラッキー	38/90	「ラッキーたまご」	236

●特殊能力

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
コラッタ	12/40	「わるふざけ」	217

●トレーナーカード

カード名	ページ
カスミの勝負	273
ギャンブラー	263
にせオーキドの逆襲	266
にせオーキドはかせ	262
メンテナンス	259
ロケット団のおねーさん	267
ロケット団のワナ	286

山札から手札に持ってくる

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
エリカのピッピ	17/50	「おつきみ」	224
エリカのフシギダネ	15/50	「おつかい」	14
ガーディ	16/50	「おつかい」	71
カスミのメノクラゲ	12/40	「くらげのむれ」	99
ガルーラ	40/90	「こどものおつかい」	237
ナツメのバリヤード	20/50	「てじな」	167
ヤドキング	36/70	「ひらめく」	174

●特殊能力

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
サカキのペルシアン	23/60	「ボスをよぶ」	230
わるいハクリュー	28/60	「しんかのひかり」	248

●トレーナーカード

カード名	ページ
エネルギー転送	263
エリカのお付き	278
カスミのなみだ	274
化石の発掘	268
ギャンブラー	263
タケシの育て方	272
月の石	267
パソコン通信	260
ポケモン交換おじさん	259
ボスのやりかた	266
マスターボール	269
モンスターボール	262
礼儀作法	278
ロケット団の実験	286

山札から場に出す

●ワザ

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
エリカのピッピ	16/50	「つきのちから」	223
カスミのコダック	15/50	「たすけをよぶ」	92
カツラのガーディ	20/60	「もえあがる」	73
ガラガラ	26/60	「たすけをよぶ」	202
キョウのズバット	14/40	「むれでおそう」	32
キングラー	33/80	「しおまねき」	106
クラブ	20/50	「なかまをよぶ」	105
コイキング	6/30	「たきのぼりしんか」	113
タケシのイシツブテ	13/40	「たすけをよぶ」	194
ナゾノクサ	8/50	「ふえる」	34
ナツメのスリープ	18/50	「エナジーサポート」	164
ニドラン♀	13/60	「なかまをよぶ」	25
パラス	15/50	「ほうしをとばす」	38
ピカチュウ	13/50	「じゅうでん」	126
マダツボミ	11/40	「なかまをよぶ」	42
ヤドン	16/50	「ひなたぼっこ」	155

●特殊能力

カード名	Lv./HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
キョウのコクーン	21/60	「うか」	21
コイル	15/40	「マグネット」	133
ドガース	16/50	「ぶんれつ」	52
わるいカイリュー	33/70	「てしたをよぶ」	249

●トレーナーカード

カード名	ページ
キョウの忍者ジム	294
たたきつけろ！挑戦状	266

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ

山札からトラッシュする

●ワザ

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
カツラのブーバー	29/60	「マグマふんしゅつ」	80
サイドン	37/80	「やまくずし」	205
サカキのニャース	12/40	「てつだうふり」	228
ファイヤー	35/70	「やまやき」	81

●トレーナーカード

カード名	ページ
熱血！	280

トラッシュから手札に持ってくる

●ワザ

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
カツラのロコン	18/50	「おにびあつめ」	70
ゴース	17/50	「エナジーへんかん」	158
ヤドン	18/50	「ゴミあさり」	155
ユンゲラー	40/70	「エナジーさいせい」	152

●特殊能力

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
R団のファイヤー	26/60	「ふしちょう」	82
オムナイト	22/50	「かせきのみちびき」	118
わるいヤドラン	27/60	「つりあげる」	156

●トレーナーカード

カード名	ページ
エネルギー回収	257
化石の発掘	268
ダウジングマシーン	260
超エネルギー回収	292

トラッシュから山札にもどす

●ワザ

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
カツラのマンキー	14/40	「わるいいたずら」	187

●トレーナーカード

カード名	ページ
トラッシュ交換	284
ポケモン再転送	270
夜の廃品回収	265
リサイクル	263

トラッシュから場に出す

●ワザ

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
R団のサンダー	34/70	「プラズマ」	144
ナツメのスリーパー	31/70	「よみがえらせる」	166
マチスのエレブー	22/60	「たいでん」	140
マチスのエレブー	28/70	「たいでん」	141
マチスのピカチュウ	15/50	「たいでん」	128
ミュウツー	60/70	「エネルギーきゅうしゅう」	171

●トレーナーカード

カード名	ページ
元気のかけら	258
元気のかたまり	268
ポケモンの笛	258

場から手札にもどす

●ワザ

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
エリカのピクシー	35/70	「ようせいのきせき」	224
カスミのヒトデマン	16/40	「スターブーメラン」	111
ナツメのケーシィ	11/40	「エネループ」	150
ナツメのゴース	9/30	「ぱっときえる」	158
ピジョット	40/80	「ハリケーン」	216
ピジョン	38/60	「ツイスター」	215
ミュウ	23/50	「たいかビーム」	173

●特殊能力

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
カブト	22/50	「かせきか」	206
ゲンガー	40/80	「やみのちから」	162

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
メノクラゲ	10/30	「おくびょう」	98

●トレーナーカード

カード名	ページ
ポケモン回収	260
ヤマブキシティジム	288
ロケット団員	285
エネルギーサーキュレート	275
スーパーポケモン回収	271

場からトラッシュする

●ワザ

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
ウツドン	23/60	「ようかい」	43
カスミのゴルダック	32/70	「スーパーデストロイ」	94
カスミのニョロゾ	37/70	「はかいのうず」	97
カツラのヒトカゲ	16/50	「メラメラ」	64
ゴルダック	27/70	「はかいこうせん」	93
ナツメのコンパン	13/40	「はかいビーム」	40
ニョロボン	48/90	「うずしお」	98
ハクリュウ	33/80	「はかいこうせん」	247
ファイヤー	35/70	「やまやき」	81
ファイヤー	37/80	「ドライアップ」	82
マチスのコイル	10/30	「はかいでんぱ」	133
ミュウツー	67/80	「サイコブラスト」	171
レアコイル	30/70	「マイクロウェーブ」	134
わるいシャワーズ	28/60	「うずしお」	117

●特殊能力

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
キョウのベトベトン	38/80	「だつりょくえき」	49

●トレーナーカード

カード名	ページ
エネルギー・リムーブ	255
超エネルギーリムーブ	261

場から山札にもどす

●ワザ

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
エリカのハクリュー	32/80	「つれさる」	248
カツラのファイヤー	44/90	「ひのとり」	82
ケーシィ	14/40	「いなくなる」	149
ナツメのゲンガー	39/80	「やみのこえ」	163
キョウのドガース	15/50	「くもがくれガス」	53
キョウのポッポ	9/40	「でんれい」	214
わるいカイリキー	30/70	「つまみだす」	192

●特殊能力

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
カスミのギャラドス	42/100	「はんこう」	115
タケシのオコリザル	32/70	「ずらかる」	188

●トレーナーカード

カード名	ページ
セキチクシティジム	289
フジろうじん	264

場から場に移す

●ワザ

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
アーボック	27/60	「いかくこうげき」	23
ウツボット	42/80	「さそうかおり」	45
エリカのウツドン	26/60	「さそってとかす」	44
カイリキー	54/90	「なげとばす」	192
カツラのガーディ	17/50	「ふりとばす」	73
カツラのポニータ	13/50	「けりにげ」	76
ギャロップ	30/60	「けりとばす」	77
キュウコン	32/80	「かどわかす」	70
キョウのベトベター	19/50	「ベトベトハンド」	48
ケンタロス	35/70	「ふんだりけったり」	238
サイドン	48/100	「げきとつ」	205
サカキのギャラドス	40/90	「りゅうのたつまき」	115
タケシのサイホーン	25/60	「つのでなげる」	204

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
タケシのズバット	5/30	「しらせる」	31
タケシのマンキー	10/40	「からかう」	186
ナッシー	35/80	「テレポート」	50
バタフリー	28/70	「ふきとばし」	19
ピジョン	36/60	「ふきとばし」	215
ピッピ	15/50	「このゆびとまれ」	223
プリン	10/50	「ひとみでさそう」	225
ポッポ	8/40	「ふきとばし」	213
マチスのエレブー	22/60	「デンキとばし」	140
マチスのオニスズメ	17/50	「ふきとばし」	221
ミュウツー	30/60	「エナジーコントロール」	169
モルフォン	22/60	「たつまきおこし」	41
ロコン	13/50	「きつねび」	67
わるいゴーリキー	28/60	「ひきずりだす」	191
わるいゴーリキー	28/60	「なぐりとばす」	191
わるいフーディン	30/60	「テレポートブラスト」	153
わるいペルシアン	28/60	「ゆうわく」	230
わるいマルマイン	24/60	「エナジーボム」	138
わるいレアコイル	26/60	「じりょくせん」	135

●特殊能力

カード名	Lv/HP	ワザ名、特殊能力名	ページ
エリカのウツボット	37/80	「かおりのわな」	45
エリカのマダツボミ	13/40	「ようぶんきゅうしゅう」	43
カイリュー	45/100	「かけつける」	249
カスミのドククラゲ	30/70	「にげこむ」	100
ヒトカゲ	9/40	「ほのおをもらう」	63
フシギバナ	67/100	「エナジートランス」	16
マチスのレアコイル	30/70	「エナジーチャージ」	135

●トレーナーカード

カード名	ページ
キョウ秘伝、変わり身の術	284
突風	255
ナツメ	282
ポケモンいれかえ	254
ワープポイント	282

メッセージ

僕の本職はイラストレーターではなく
ゲームの中のグラフィックを描くことです。
ゲームボーイの画面に表示されるポケモンの絵なんかを
ポチポチと3色のドット(点)で描いているわけです。
普段は非常に表現力の乏しい世界で仕事しているわけですね。
ですから、ポケモンカードのイラストを描くことは、
ゲームの中や公式イラストでは表現しきれないキャラクターの
個性や世界観を拡張する場としてとても新鮮で楽しいものでした。
などと過去形で語っていますが、「ポケモンカード★ネオ」シリーズ
も始まったばかりですし、これからも、見慣れたポケモンであっても
新しい発見が生まれるようなイラストを描いていきたいと思って
いますので期待していて下さい。

ゲームフリーク／チーフグラフィックデザイナー
杉森 建
KEN SUGIMORI★すぎもりけん

どうも。「Dr.オーヤマ」こと大山功一です。
この3年間、振り返ってみるといろいろな事がありましたね。
今はこんなに大きくなったポケモンカードも、
最初のうちはどうなるかわからない手探り状態でした。

'96年10月20日。ポケモンカードの発売日に、お店に売られている
ところを見に行ったことを、今でも思い出します。
受け入れてもらえるのだろうか？ という不安もありましたね。
それから、「ポケモンカードで遊びてえ！」というCM。「きたぞー！」
って感じでしたね。
インパクトが強かったなあ、あれは。
もちろん「イマクニ？」の登場も大きかったですね。
最初の頃のイベントでは、
僕や赤羽君もティーチングをやっていました。
そして、最初の公式大会「リザードンメガバトル！」。
表彰式のあと、ステージにバーンと紙吹雪が舞ったときは
「ついに、やったね！」って感じでした。
いやあ、おもしろかったですよ、ほんとに。

'99年夏には、ハワイで日米交流戦が行われ、
ポケモンカードもインターナショナル(国際的)になりました。
アメリカでポケモンカードが発売されるようになって、
僕も向こうに行くことが多くなり、
少しでも言葉が話せるようにと、英会話を習うようになりました。
大山もインターナショナル化をはかろうと思ったのです。



でもまだ、大してしゃべれませんけどね。はははっ
ほかにも僕自身、ポケモンカードの仕事で
いろんな変化がありましたね。
「Dr.オーヤマ」としていろんなところに出たり。
インタビューされたりね。

プレイヤーの皆さんも、いろいろな事がありましたか？
イベントや大会に参加してくれた人も多いことでしょう。
参加した人は、プレイヤーどうし友達になったりしましたか？
楽しく遊んで友達をつくったり、
ライバルとして大会で戦いあったりと、
ポケモンカードを通して、いろいろな出来事があったと思います。
僕は、大会での皆さんの熱いバトルをずっと見てきましたが、
高校野球を観戦するような気持ちでした。
「ポケモンカードの青春」なんだなあ、と思いました。
心に残る「名バトル」もたくさんありましたね。
大会の上位者も、予選で落ちた人達も、
みんな個性的で見ていて楽しかったですよ。

これからも、もっともっと熱く楽しく、
ポケモンカードで遊んでもらえたらいいなあ、
と思っています。今度は、世界が舞台になっていくでしょうからね。
さらに未知なるドラマが待っていると思うなあ。
みんなも、英語とか勉強してみるのもいいぞ。
けっこう楽しいから。はははっ

火星工房／ゲームデザイナー
大山功一
KOICHI OOYAMA★おおやま こういち

ポケモンカードの主人公はなんといってもポケモンです。

強いポケモンもいれば、弱いポケモンもいます。
なので、弱いカードもあれば、強いカードもあります。

人間の世界とそうかわるものではありません。
ポケモンカードにも、いろんな個性があるんです。

強いポケモンばかりをあつめれば、
ゲームに勝てるというわけではありません。

弱いポケモンばかりでも、
ゲームに負けるというわけではありません。

1匹1匹のポケモンを大事にするように、
1枚1枚のポケモンカードを大事にしてくださいね。

この本は1枚1枚の個性がわかるようにできてます。

西暦2000年になり、ポケモンカードも新しいシリーズに突入しました。
「ポケモンカード★ネオ」シリーズ第1弾「金、銀、新世界へ…」の発売です。

もちろんこれまでのカードを組み合わせて遊ぶことができます。
なのでこの本が必要なのです。

この本は、これまでのポケモンカードの記録です。
この本で新しい発見をしてみてください。

すべてのポケモンカードを楽しみたい人に贈ります。

ポケモンカードは、いろんな人と楽しめるゲームです。
きみとだったら楽しめるねって言われるようにね。

大切なのは楽しむ気持ちです。

ポケモンカードにはもう一人、主人公がいます。
もうわかりますよね。

そう、ポケモンカードを楽しんでいるあなたなのですから。

クリーチャーズ／ディレクター
赤羽卓美
TAKUMI AKABANE★あかばね たくみ





STAFF★スタッフ

監修●クリーチャーズ
アートディレクション●ミルキィ・イソベ（ペヨトル工房）

執筆●
今野裕一（ペヨトル工房）：カード
三浦明彦：プレイルール
赤羽卓美（クリーチャーズ）：コラム／カード
西田大作（クリーチャーズ）：カード
佃田吉晴（クリーチャーズ）：カード
高橋伸哉（クリーチャーズ）：カード
元宮秀介（ワンナップ）：コラム

編集スタッフ●
福田和宏／山本理恵／増岡真理／冨永婦時子／前川陽子（メディアファクトリー）
冨田由紀子／保坂諭史／井津井学／西尾志保美／沼田志津香（クリーチャーズ）

制作スタッフ●
磯部智寿（メディアファクトリー）
宍澤匡道（クリーチャーズ）

レイアウト●
安倍晴美（ペヨトル工房）
風間英樹（クリーチャーズ）
伊藤浩美（クリーチャーズ）

校正●プレーンドット／阿部布美子（ペヨトル工房）

イラスト●
杉森 建（ゲームフリーク）
大山功一（火星工房）
姫野かげまる
西田敦子
撮影●内海明啓／松本朋之

スペシャルサンクス●
石原恒和（クリーチャーズ）
大山功一（火星工房）
森本茂樹（ゲームフリーク）
渡辺哲也（ゲームフリーク）
西野弘二（ゲームフリーク）
カードイラストレーターのみなさん

発行人●並河研
編集●江守敦史

ポケモンカードオフィシャルブック2000

2000年2月29日初版第1刷発行

発行●株式会社 メディアファクトリー
〒104-0061 東京都中央区銀座8-4-17
0570-002-001
印刷／製本●凸版印刷株式会社

●定価は表紙に表示してあります。
2000 Printed in Japan
●乱丁本・落丁本はお取り替えいたします。

ISBN4-8401-0002-0 C0076

POKÉMON CARD OFFICIAL BOOK
2000

ポケモンカード
ブックス

ISBN4-8401-0002-0
C0076 ¥2381E
定価：本体2381円(税別)
MEDIA FACTORY
メディアファクトリー